http://www.gamecenter.ru

Рекламно-издательская группа «Фантазия»



Мега Хит!!!

№ 11 1999

- Driver
- Rainbow Six 2
- Panzer General 3D Assault

Более 120 игр в номере

Age of Empires II • Cutthroats
Shadow Company: Left for Dead
Clans • Extreme Rock Climbing
Xtom 3D • Prince of Persia 3D
и многие другие...

Наворот

Отломи для друга кусочек клавиатуры!



BTC 8120

Mission Possible

Galador: The Curse of the Prince

Darkstone

MegaGame №11 1999



Чтобы не было склероза...

Тест винчестеров

Σ Сумма технологий



17-19" мониторы

Нам с ними еще жить и жить.


ISSN 1560-988X
9 771560 988992 >

Preview

Soldier of Fortune
Devil Inside
Test Drive 6
Tomb Raider The Last Revelation
Missile Command
и еще десяток игр...





Я оглянулся посмотреть...

Волшебный мир компьютеров







ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ
Ст. м. «Авиамоторная», ул. Авиамоторная, 57
Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ
Ст. м. «Академическая», ул. Профсоюзная, д. 1
(095) 124-22-78, 129-60-28

ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ
Ст. м. «Алексеевская», ул. Староалексеевская, д. 21
(095) 234-29-10 (5 линий), 283-24-68, 283-08-06

ФОРМОЗА-АЭРОПОРТ
Ст. м. «Аэропорт», ул. Усиевича, д. 9
(095) 155-31-35, 151-14-13

ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ
Ст. м. «Бабушкинская», ул. Сухонская, д. 7 А
(095) 472-64-01, 472-72-30, 472-44-64

ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ
Ст. м. «Белорусская», Ленинградский пр-т, д. 7
(095) 214-38-56, 946-18-06

ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО
Ст. м. «Беляево», ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-13-01, 330-13-12, 330-13-22,
330-24-34, 330-27-67

ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)
Ст. м. «ВДНХ», платф. Яуза, ул. Ростокинская, д. 9
(095) 181-39-64, 181-45-54, 181-19-95

ФОРМОЗА-ВВЦ
Ст. м. «ВДНХ»,
ВВЦ (павильон 71, павильон 2 «Русское золото»)
(095) 785-1785

ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ
Ст. м. «Войковская», ул. Косм. Волкова, д. 10
(095) 150-07-91, 150-55-36,
159-50-63, 159-50-61



ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК
Ст. м. «Измайловский парк», Окружной пр-д, д. 18
(095) 369-75-44, 366-24-48

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД
Ст. м. «Китай-город», Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-24-52, 728-40-04

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ
Ст. м. «Ленинский проспект», ул. Вавилова, д. 7
(095) 135-42-29, 135-44-39, 135-05-29

ФОРМОЗА-РУСТАВЕЛИ
Ст. м. «Дмитровская», ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ
Ст. м. «Текстильщики», ул. Окская, д. 2
(095) 173-07021, 177-25-12

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ
Ст. м. «Третьяковская», ул. Пятницкая, д. 36, (095) 956-2770

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО
Ст. м. «Домодедовская», ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-01-90, 393-49-87, 393-87-18

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА
Ст. м. «Шаболовская», ул. Шаболовка, д. 61/21
(095) 952-32-47, 958-25-35, 954-25-67

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ
Ст. м. «Щелковская», Сиреневый б-р, д. 15
(095) 164-96-92, 164-96-51

ФОРМОЗА-Улица 1905 года
Ст. м. «Улица 1905 года», ул. Мантулинская, д. 2,
(095) 205-35-24, 205-36-66

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ
Ст. м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9а
(095) 311-31-81, 311-32-56, 311-12-17

Логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные торговые марки Intel Corporation

ТЕХЦЕНТР: тел./факс: (095) 360-59-51
(ремонт, модернизация, заправка картриджей)

оптовый, дилерский отдел: тел./факс: (095) 234-21-65 (5 линий)

E-mail: formoza@avia.formoza.ru – для комм. вопросов
support@avia.formoza.ru – техн. поддержка



КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR

F650M Pentium® III processor 500MHz/ 128MB/ HDD 8,4GB/ 3" + CD 32x/ 16M Riva TNT/ SB64/ WIN95

F660M Pentium® III processor 600MHz/ 128MB/ HDD 8,4GB/ 3" + CD 32x/ 16M Riva TNT/ SB64/ WIN95

СОДЕРЖАНИЕ

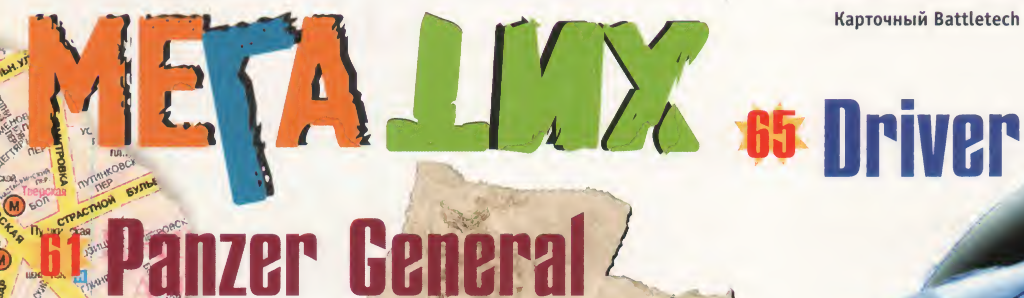
Mega GAME
Номер 11
1999















Вот и снова мы с вами. И хотя виделись мы всего 31 день назад, многое изменилось. И не всегда в лучшую сторону.

Например, весь месяц прошел под знаком Тайваня. Цены на компьютеры росли как на дрожжах, сборщики с испугом включали по утрам радиоприемники, чтобы услышать еще одну порцию кошмара. Пользователи настойчиво пытались вернуть на положенное им природой место глаза, которые упорно не желали возвращаться со лба, увидев в магазине 128 мегабайтный DIMM за 315 долларов.

Разработчики тоже немного запаниковали. Привыкнув, что игроки при виде систребований нового шедевра мнутся, но идут в магазины и покупают еще немного оперативки, они не знали, что делать. К примеру, демка Nocturne весело сообщала всем желающим ее поиграть, что для работы с ускорителем ей нужно не менее 96 мегабайт. Ну, к крайнем случае, 92. Ну это в самом крайнем случае.

А теперь многие просто не смогут себе позволить насладиться потенциальными хитами по весьма банальной причине: они не заработают. Вернее, может и заработают, но неправильно, не по-хитовски.

А геометрические ускорители начали выходить каждый день Хотя все ожидали, что вот только они выйдут — и сразу станет классно, пока классно никому не стало. Хотя они появились. Производители оправдываются тем, что нет пока игр, которые бы в полной мере использовали все возможности вышеупомянутых девайсов, но мы-то знаем, что это очередное надувательство. Ну, будет обсчитываться на сколько-то там миллионов полигонов с секунду, ну и что? Все равно сегодня мы будем играть в... да хотя бы в первый Master of Orion и никакие ускорители нас не переубедят. Главное, чтобы игры были интересными, не правда ли?

Вот и мы все так считаем.

Редакция

Список игр упоминаемых в номере

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Технический директор **Денис Еремин**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Виктория Коваленко ответственный секретарь vk@gamecenter.ru
Алексей Котко kotko@gamecenter.ru
Петр Курков выпускающий редактор
Данила Матвеев matveev@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru
Юрий Травников jura@gamecenter.ru
Иван Шаров зам. главного редактора sharov@gamecenter.ru

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель), **Ольга Гулякова**, **Ольга Дмитровская**, **Людмила Коломийцева**, **Людмила Колобова**, **Наталья Савельева**

Дизайн и верстка **Антон Коркин**, **Наталия Долгая**, **Лейла Беншуша**, **Маргарита Зотова**, **Марианна Ким**, **Сергей Барабанщиков**, **Сергей Тимонов** (обложка)

Художник **Сергей Чирков**

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель), **Наталия Донская** (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство «Фантазия»**

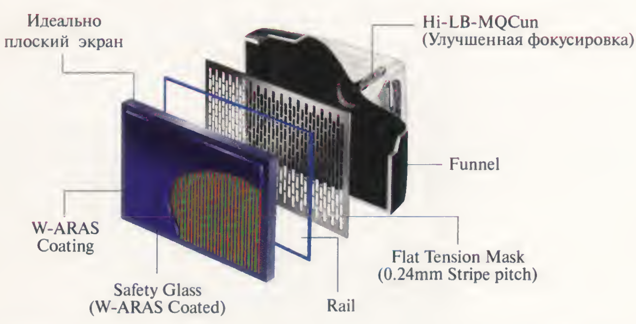
Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**

тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Реклама в номере





В отличие от обычных мониторов с плоским экраном модель LG Flatron имеет три абсолютно плоские поверхности:

- **Плоская поверхность экрана**
- **Внутренняя плоская поверхность трубки**
- **Плоская поверхность изображения**

Вот преимущества, которыми обладает только этот монитор:

- **Не утомляются глаза**
- **Нет искажений**
- **Нет стабилизирующих нитей***

Никакая другая модель с плоским экраном не дает столь реалистичного изображения, как Flatron. Если Вы хотите наслаждаться поистине живой картинкой — остановите свой выбор на LG Flatron

* В обычных мониторах с плоским экраном имеются стабилизирующие нити, отбрасывающие слабую тень на экран, а Flatron полностью свободен от этого недостатка.



FLATRON®

Он ласкает глаз

17-дюймовая модель Flatron на ЭЛТ (рабочая область экрана 16.01 дюйма) / Щелевая маска с малым шагом 0.24мм / Покрытие W-ARAS / Максимальное разрешение 1600x1200 / Сенсорное управление / Диапазон частот горизонтальной/вертикальной развертки (30-96кГц/50-160Гц) / USB.



DVM Group: 958-6070

Р и К: 230-6350 / Фалькон: 150-8320
Технотрейд: 291-2686 / Формоза: 234-2164
Д.С.: 959-7744 / JIB Group: 917-0503
«Техносила»: 966-0101
«Диал Электроникс»: 966-0010
г. Екатеринбург, Трейд Рут: (3432) 554-182
г. С.-Петербург, Евклид: (812) 325-6300
Альт: (812) 327-2181/ г. Находка, Эпси: (266) 46573

Информационная служба LG 7427777
http://www.lg.ru http://flatron.lge.co.kr

PLATZ 1 Chip 8/99
CHIP-Urteil
gut
(1,52)
Flatron 795FT Plus

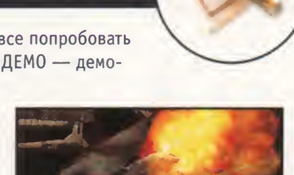
ECOLOGY ENERGY EMISSIONS ERGONOMICS TCO 99



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

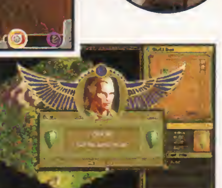
Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демо-версии игр, описываемых в номере.



- Gorky 17
- Codename: Eagle
- NBA Live 2000
- Jane's USAF
- Age of Wonders
- Hype: the Time Quest
- Tachyon: the Fringe
- Pharaoh
- Shadow Company
- Sid Meyer's Alien Crossfire





Patches

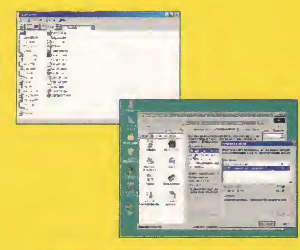
Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

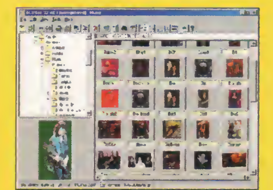
- Descent 3 V1.2
- Star Wars: The Phantom Menace V1.1
- The Settlers III V1.51
- Darkstone V1.03
- Heroes of Might and Magic III V1.2
- Shadow Man Patch
- Driver Patch
- Drakan Patch
- System Shock 2 Patch
- Command & Conquer: Tiberian Sun V1.13

Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до веб-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

- GetRight (32-bit) V4.1
- Coffee Cup HTML Express V4.0
- SyGate V3.1
- Super Phone Man V1.0
- Wintree V2.01
- Complete Cleanup Trial V4.14
- DirectX V7.0
- The Bat! International Pack
- Uninstaller V5.1
- WinProxy V2.1h





Видеосалон

Если у игрушки нет демо-версии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- Sheep
- M25 Racer
- Pharaoh
- Imperium Galactica II
- Interstate '82



Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Window 95

Дорогой друг!

Нам, как джойстикам, хочется иметь обратную связь. Посему, если Вас не затруднит, заполните, пожалуйста, прилагаемую анкетку и вышлите ее нам по почте, e-mail'у или факсу в редакцию! Мы всячески обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы. Честное слово.

Редакция.

Ваш возраст:
- [ ] 1-8
- [ ] 9-13
- [ ] 14-16
- [x] 17-20
- [ ] 21-27
- [ ] 28-50
- [ ] старше 50

Место жительства (город, область, страна):

Россия, г. Рыбинск, Ярославская обл.

Чем Вы занимаетесь?
- [x] Учусь
- [x] Работаю
- [ ] Служу в армии
- [ ] Пенсионер
- [ ] Бездельничаю

Как Вы узнали о нашем журнале?
- [x] Заметил на прилавке
- [ ] Через знакомых
- [ ] Через сайт
- [ ] Из рекламы
- [ ] Ничего о вашем журнале не знаю

Где вы играете в компьютерные игры?
- [ ] Дома
- [ ] На работе
- [ ] В институте
- [ ] В клубе
- [x] У друзей
- [ ] В игры не играю

Какие еще игровые журналы вы читаете?
- [x] Навигатор Игрового Мира
- [x] Страна Игр
- [x] Game.Exe
- [x] Игромания
- [ ] Всякие онлайновые

Имеете ли Вы доступ к Интернету?
- [ ] Дома
- [ ] На работе/в институте
- [ ] У знакомых
- [x] Не имею

Если да, то играете ли вы через Интернет?
- [ ] Да
- [x] Нет
- [ ] Ась?

Сколько часов в день Вы проводите за компьютером?
- [ ] Меньше 1 и не каждый день
- [ ] 1-2
- [x] 2-3
- [ ] 3-4
- [ ] 4-6
- [ ] 6-10
- [ ] Еще больше, я маньяк
- [ ] Не вылезаю никогда вообще

Кроме игрушек, чем Вы занимаетесь за компьютером?
- [ ] А он разве еще что-то умеет?
- [x] Работаю
- [ ] Болтаюсь по Интернету
- [x] Просто сижу
- [ ] Это секрет

Оцените, пожалуйста, рубрики нашего журнала по пятибальной шкале (1 – совсем запущено, 5 – круче некуда):
- [3] 30 дней на линии огня
- [4] Игрок
- [5] Предварительный просмотр
- [5] Коктейль
- [5] МегаХит
- [5] Обойма
- [4] Стенка на стенку
- [4] Красота
- [5] Mission Possible
- [5] Игры, любимые народом
- [4] Сумма технологий
- [4] Бестолковые рейтинги
- [4] Интернет для геймера
- [3] Мои виртуальные похождения
- [4] Ящик для мусора
- [5] Комикс
- [4] CD-ROM

Какие оценки, на Ваш взгляд, заслуживает наш журнал по следующим пунктам:
- [5] Оперативность
- [5] Содержательность
- [5] Компетентность
- [5] Художественное качество текстов
- [5] Оформление
- [5+] Общее впечатление

Что в игровом журнале интересует Вас прежде всего?
- [ ] Preview
- [x] Review
- [x] Солюшны-проходилова
- [x] Новости
- [ ] Сетевые игры
- [ ] Интернет
- [ ] «Железные дела»
- [ ] Информация о полезных неигровых программах и утилитах
- [x] Чтиво
- [x] Халява разная
- [ ] Чтобы было не стыдно читать в метро

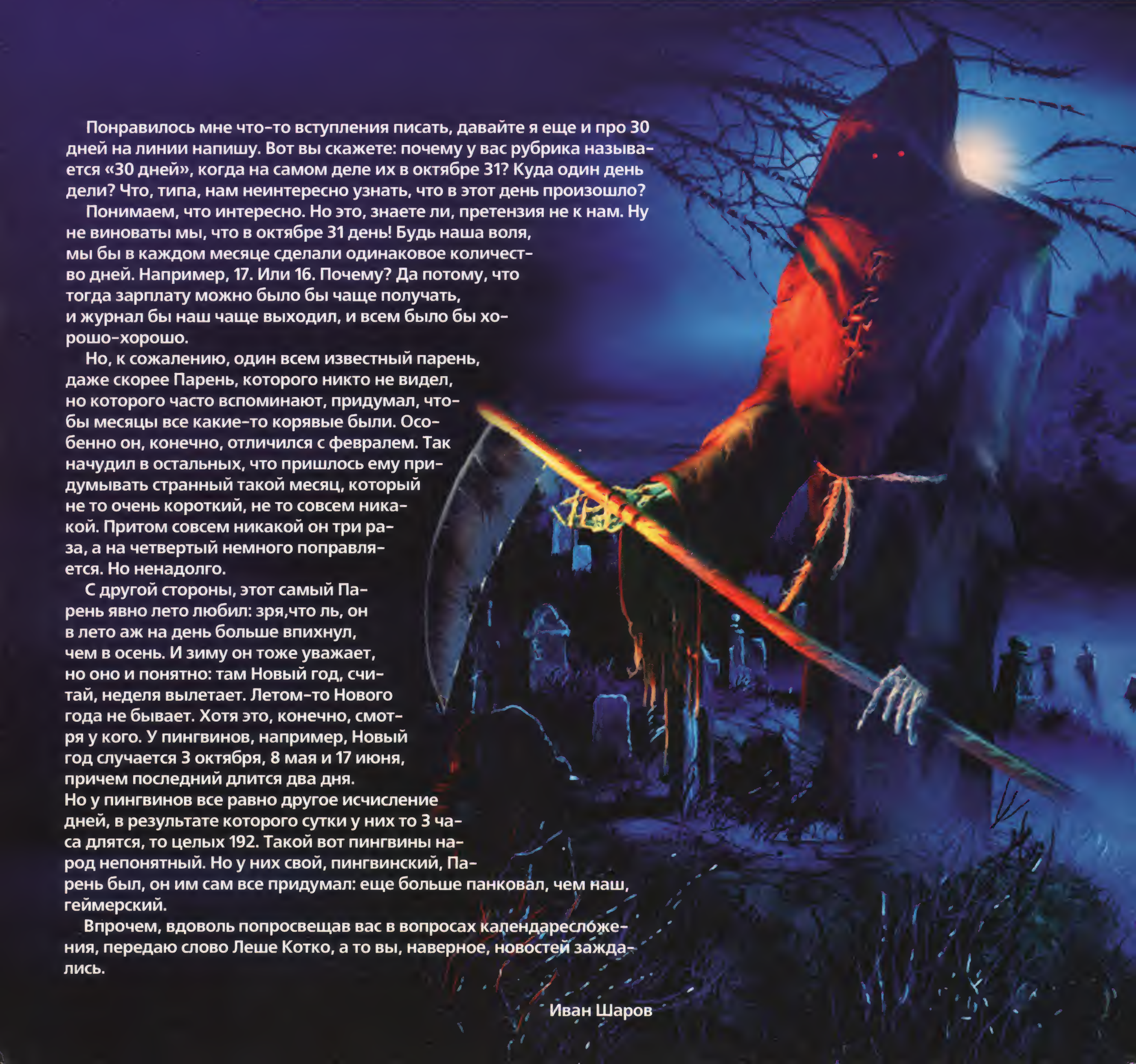
Что, на Ваш взгляд, нам стоит изменить в MegaGame?

Честно говоря – не знаю. Но надеюсь, что все они будут в лучшую сторону. В рубрике „Коктейль" вы спрашивали о том, надо ли публиковать материалы о некомпьютерных играх, но я за эту идею обеими руками „за!". И могли бы вы выделить рубрику „о книгах, мультфильмах и художественных фильмах по компьютерным играм. Ну, вот и всё, что я хотел сказать. Спасибо!

1.02.2000

p.s. Купите ли вы следующий номер нашего журнала?
- [ ] Да
- [ ] Да!
- [x] Да!!! Да!!! Скорей его сюда!!!
- [ ] Я подумаю...
- [ ] Если сильно попросите...
- [ ] Нет.

30 дней на линии огня



Понравилось мне что-то вступления писать, давайте я еще и про 30 дней на линии напишу. Вот вы скажете: почему у вас рубрика называется «30 дней», когда на самом деле их в октябре 31? Куда один день дели? Что, типа, нам неинтересно узнать, что в этот день произошло?

Понимаем, что интересно. Но это, знаете ли, претензия не к нам. Ну не виноваты мы, что в октябре 31 день! Будь наша воля, мы бы в каждом месяце сделали одинаковое количество дней. Например, 17. Или 16. Почему? Да потому, что тогда зарплату можно было бы чаще получать, и журнал бы наш чаще выходил, и всем было бы хорошо-хорошо.

Но, к сожалению, один всем известный парень, даже скорее Парень, которого никто не видел, но которого часто вспоминают, придумал, чтобы месяцы все какие-то корявые были. Особенно он, конечно, отличился с февралем. Так начудил в остальных, что пришлось ему придумывать странный такой месяц, который не то очень короткий, не то совсем никакой. Притом совсем никакой он три раза, а на четвертый немного поправляется. Но ненадолго.

С другой стороны, этот самый Парень явно лето любил: зря,что ль, он в лето аж на день больше впихнул, чем в осень. И зиму он тоже уважает, но оно и понятно: там Новый год, считай, неделя вылетает. Летом-то Нового года не бывает. Хотя это, конечно, смотря у кого. У пингвинов, например, Новый год случается 3 октября, 8 мая и 17 июня, причем последний длится два дня. Но у пингвинов все равно другое исчисление дней, в результате которого сутки у них то 3 часа длятся, то целых 192. Такой вот пингвины народ непонятный. Но у них свой, пингвинский, Парень был, он им сам все придумал: еще больше панковал, чем наш, геймерский.

Впрочем, вдоволь попросвещав вас в вопросах календаресложения, передаю слово Леше Котко, а то вы, наверное, новостей заждались.

Иван Шаров

ОКТЯБРЬ

1 Октябрь, наверное, самый горячий, в плане выпуска игр, месяц осени — игрушки выходят каждый день, и даже чаще. Первого числа в продаже начал появляться танковый симулятор Armored Fist 3.

2 Вышел официальный expansion к Settlers III, который называется Quest of the Amazons. Сюда вошли по десять новых карт для сингла и мультиплейера, а также куча других примочек типа зданий, заклинаний и проч.

3 Появился Professional Bull Rider от компании Sierra. Здесь можно поиграть как за наездника, так и за быка, причем активно поддерживается мультиплейер.

4 Все космические игрушки обязаны своим существованием этой дате. 4 октября 1957 г. родилась советская космонавтика, что выразилось в запуске первого искусственного спутника Земли.

5 В продаже стала появляться игрушка Disciples: Sacred Lands, которая представляет собой пошаговую стратегию, сильно смахивающую на Heroes of Might and Magic.

6 В начале месяца вышел патч к игре Command&Conquier: Tiberian Sun. Он, прежде всего, решает проблемы сбалансированности оружия в игре и исправляет некоторые ошибки.

7 Harmless Games начала активное бета-тестирование мультиплейерной игрушки Infantry. Здесь, в отличие от аналогов, надо уметь действовать в команде, чтобы выжить и добиться успеха.

8 Один из лидеров игровой индустрии, компания Infogrames, не останавливается на достигнутом. 8 октября фирма объявила об открытии нового офиса в Японии.

9 Игра Wheel of Time полностью закончена. Сейчас ведутся работы по исправлению оставшихся ошибок, после чего код будет отправлен в печать.

10 42 года назад президент США Эйзенхауэр принес извинения министру финансов Ганы, которого отказались обслужить в ресторане города Довер из-за цвета его кожи. Хорошо хоть не отравили, а то было бы как в песне...

11 11 октября игрушка FIFA 2000 ушла в золото. В игре будет 42 футбольных клуба и еще много всего, чего не было в предыдущем футбольном симуляторе от Electronic Arts.

12 Компания Wizards of the Coast, создавшая карточную игру Magic the Gathering, объявила, что в ноябре она выпустит свою первую онлайновую RPG, которая будет создана по мотивам восточных боевиков.

13 Объявлено о том, что к игре C&C: Tiberian Sun выйдет официальный expansion, который будет называться Firestorm. Никаких подробностей пока не разглашается, но Westwood обещает это сделать в ближайшем будущем.

14 Вышла игра Links LS 2000 от компании Microsoft.

15 Объявлено, что игрушка Grand Theft Auto 2 производства компании Rockstar Games закончена и ушла в золото. Появление ее на прилавках магазинов было намечено на 22 октября, так что оно уже должно было состояться.

16 Закончены все разработки игры Spec Ops II: Green Berets. Ожидается, что игрушка будет передана издателю для печати в ближайшие дни, а окончательный релиз намечен на начало следующего месяца.

17 Компания Piranha Bytes, разработичик action/RPG Gothic, объявила, что игра выйдет только в марте следующего года. Задержка, как водится, обусловлена непреодолимым желанием создателей доработать все детали игрушки.

18 Должна выйти игрушка Delta Force 2 от компании NovaLogic. Посмотрим, удастся ли ей превзойти популярность аналогичной игры Rogue Spear.

19 На 19 октября был анонсирован выпуск игры Jane's USAF. По всей видимости, он и состоится, так как в момент сдачи номера код игрушки уже ушел в золото. USAF — это очередной авиасимулятор от подразделения EA.

20 По сообщению фирмы Hasbro Interactive, официальный expansion к игре MechWarrior 3 выйдет в декабре этого года. Он будет называться Pirate's Moon, и в него войдут 18 новых миссий.

21 21 октября должна выйти игра Thief Gold, в которой, кроме миссий оригинальной игрушки, будут наличествовать три совершенно новые миссии.

22 В этот день должна выйти интерактивная энциклопедия по карточной игре Magic the Gathering, в роли издателя которой выступит фирма TSR.

23 Опровергая слухи о том, что проект Werewolf: The Apocalypse закрыт, компания ASC Games объявила, что игра всего лишь задерживается и выйдет в первом квартале следующего года.

24 Игрушка Command&Conquier: Tiberian Sun побила все рекорды продаваемости. Она держится на первой строке всевозможных чартов уже несколько недель.

25 По слухам, компания Simon&Schuster близка к тому, чтобы анонсировать вторую игру серии Deep Space Nine. Она, вроде, называется The Minor Wars и разрабатывается командой Gizmo Games.

26 Компания Black Isle Studios, создавшая Baldur's Gate, анонсировала свой новый проект. Эта очередная RPG, которая называется Icewind Dale, будет создана с использованием второй редакции правил AD&D и движка от Baldur's Gate.

27 Официально объявлено, что онлайновая RPG The Gryphon Tapestry разработчика Imaginaria выйдет в первом квартале 2000 года.

28 В конце месяца компания Eidos Interactive планировала выпустить игрушку Revenant. Если не было никаких задержек, ищите ее в продаже.

29 Во всем мире вышла игрушка Rally Championship, а компания «Дока» в России в этот же день выпустила локализованную версию, которая называется «Ралли Чемпионат: Mobil 1».

30 Компания THQ купила права на следующие пять лет на разработку игр по известному ужастику Evil Dead. Первая игра будет называться Evil Dead: Ashes 2 Ashes и представлять жанр трехмерной adventure.

31 Helloween, однако. В этот день должен выйти ужастик Nocturne, что, по всей вероятности, и состоялось, так как в момент сдачи номера игра уже ушла в золото.

Вышла игра Professional Bull Rider

Фирма Sierra Sports сообщает, что новая игрушка Professional Bull Rider стала появляться на прилавках магазинов. В игре снялся какой-то знаменитый ковбой, имя которому Ту Murray. Здесь можно поиграть за одного из 20 быков или за одного из 40 ковбоев. Радует то, что имеется поддержка игры по сети, где два игрока могут выступить за быка и наездника. Таким образом, задачи у игроков диаметрально противоположные: один пытается стряхнуть седока, а другой — удержаться как можно дольше. Или сыграйте за двух наездников — кто дольше удержится в седле. В целом изящный мультиплейер гарантирует много часов приятного времяпрепровождения (по крайней мере, так считают разработчики). А когда эти часы закончатся, можно будет попробовать создать собственных быков,



ковбоев и даже целые турниры, используя встроенный редактор. Professional Bull Rider обязательно будет представлен на игровом сервере WON.net, на котором состоится 29 разных соревнований по этой игрушке, где все желающие смогут попробовать свои силы. MG



Три новости от Jane's Combat

Компания Electronic Arts была настолько щедра на информацию, что поделилась сразу тремя новостями от своего подразделения Jane's Combat Simulations. Во-первых, игрушка Jane's USAF закончена и уже ушла в «золото». В игре представлены как реальные исторические операции, проводимые вооруженными силами США (миссии во Вьетнаме и Ираке), так и выдуманные ее создателями. Есть даже несколько миссий на территории самих Соединенных Штатов. Тренировочные миссии, редактор и поддержка Internet-сервера combat.net также включены в Jane's USAF.



Во-вторых, демоверсия этой игрушки должна выйти уже в ближайшие выходные. В демке — одна сингл-миссия на самолете F-15E Strike Eagle. Будет возможность атаковать либо наземные цели, либо другие самолеты.

И, наконец, последняя новость. Игра Jane's F/A-18 разрабатывается точно по графику и должна появиться в продаже в конце января следующего года.

Поскольку сообщения в основном касаются игрушки Jane's USAF, то и картинки прилагаются из этой игры. MG

Short News

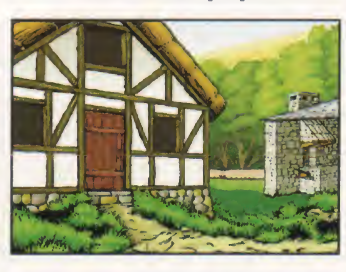
• Компания **Wilco Publishing** анонсировала игру **Airport 2000 Volume 2**. Это будет сиквел к известному add-on'у для игры **Microsoft Flight Simulator.** По сообщению разработчиков, здесь будет 7 новых аэропортов, 9 самолетов и 10 новых сценариев. Сами же создатели заявляют, что их продукт обещает быть одним из самых современных и продвинутых. Финальный релиз запланирован на сентябрь. Игрушка будет полностью совместима как с **Microsoft Flight Simulator 98**, так и с еще не вышедшим **Flight Simulator 2000**.

• Компания **GT Interactive** объявила о выпуске игры **Harley Davidson: Race Across America** для PC от компании **WizardWorks.** Это гонки, в которых, как вы уже догадались, придется ездить на мотоцикле **Harley Davidson** по Соединенным Штатам и участвовать во всяких байкерских тусовках. В игрушке предусмотрены 3 стартовых локации: Аризонская пустыня, деревенька Новой Англии и еще где-то в Калифорнии, откуда и надо будет ехать в места скопления байкеров.

Объявлено о новой онлайновой RPG

Компания Imaginaria анонсировала новую мультиплейерную игру The Gryphon Tapestry, которая пополнит жанр онлайновых RPG. Основная особенность игры, на которую прежде всего делают ставку создатели, — ее сюжет. Gameplay также обещают достаточно уникальный — разработчики сделали основной упор на согласованные действия всех участников игры. Здесь можно выжить и победить врагов только действуя сообща, а одиночки, находящиеся под впечатлением от фильма про Rambo, сразу же погибнут. Из-за этой особенности gameplay'я игра будет отличаться «пониженной кровавостью», даже смерть будет практически невозможна. Вместо убийств себе подобных, игрокам придется сконцентрироваться на совместном принятии решений и стратегических действиях. Создатели The Gryphon Tapestry — компания Imaginaria (они, кстати, являются независимыми разработчиками) — планируют выпустить игру в I кв. 2000 г. Над игрой трудится некий Lee Sheldon, который примкнул к Imaginaria после ухода из Southpeak Interactive. Он также принимал участие в создании древней игры Dark Side of the Moon. MG







Готовится сиквел игры One Must Fall

В начале 90-х гг. компания Epic Games (или Epic Megagames, как она тогда называлась) выпустила игру, представляющую собой симулятор поединков роботов. Ничего примечательного, но игрушка эта была в свое время лучшей среди подобных. Называлась она One Must Fall. Двухмерная графика также не была революционной, но она отличалась стилем, а детали небольших роботов были прорисованы просто великолепно. Epic Games также добавила в One Must



Fall поддержку игры по модему, что, как сейчас помню, заставило меня провести несколько бессонных и «кровавых» ночей. Фирма Epic никогда не пыталась создать сиквел, но сейчас разработчик оригинала Роб Элам вместе с компанией Diversions Entertainment, похоже, вознамерились сделать это, использовав все современные графические навороты. Будущая игра называется One Must Fall: Battlegrounds, и сюжет ее (если в драке вообще можно говорить о сюжете) изменился крайне незначительно. Снова придется управлять боевыми роботами с целью стать чемпионом в самых зрелищных состязаниях будущего. В новой игре будет использован уникальный 3D-движок, качест-



венные видеовставки, все современные многопользовательские возможности и многое другое. Остальную информацию, картинки и борду, на которой иногда даже появляются разработчики, вы можете найти на сайте новой игры (www.omf.com). MG



Выпущен CD с саундтреком из Demolition Racer

Компания Infogrames объявила о выпуске саундтрека к игрушке Demolition Racer. Стиль музыки обозначен весьма развернуто: hardcore industrial rock/techno. Те, кто рискнет оплатить игру через несколько электронных магазинов, еще до ее выхода получат диск с музыкой совершенно бесплатно. Сама игра, которая, судя по названию, представляет жанр очередных аркадных гонок, должна была появиться в продаже в октябре этого года. Представитель Infogrames Стив Алисон сказал, что хорошая музыка от известных групп является одной из самых важных составляющих первоклассной игры, т. к. с ее помощью создается неповторимый стиль и атмосфера игрового процесса. Помнится, в серии игр Test Drive была очень неплохая музыка, которую не раз отмечали представители игровой индустрии. По всей видимости, Infogrames не хочет оставлять своих успешных музыкальных традиций, и Demolition Racer не станет исключением. Более того, к этой игре компания выпустит полноценный музыкальный CD. MG









Short News

• Компания **Loki Entertainment Software** намерена провести немного нестандартный конкурс, который будет называться **Loki Hack 1999** и пройдет с 11 по 13 октября. Во время соревнований около 30 человек должны будут вскрыть Linux-код игрушки **Civilization: Call to Power** и внести в него изменения. На все отводится лишь 48 часов. Победители будут объявлены во время **Atlanta Linux Showcase.** Главный приз конкурса (кроме широкой известности) — мощнейший двухпроцессорный компьютер с установленной операционной системой Linux.

• Недавно компания **Sierra Attractions** выпустила сборник небольших игр, который называется **Hoyle Casino.** Новейший вариант **Hoyle Casino** содержит около 350 разных игр (включая варианты одних и тех же). Из нового можно отметить возможность делать ставки на скачках и создание собственного персонажа, чего не было раньше. Весь персонаж заключается в небольшой иконке, которая показывает вас либо в игре против компьютера, либо по локальной сети или даже в Internet. Новая возможность называется **Hoyle Facemaker.**

• **Джон Ромеро**, который является продюсером игры **Daikatana**, заявил, что игрушка все же выйдет в конце декабря этого года, вопреки многочисленным слухам, в соответствии



с которыми **Daikatana** должна была появиться никак не раньше марта 2000 г.

• Компания **Bungie Software** объявила о выходе стратегической игры **Myth 2: Soulblighter** для операционной системы Linux. Разработками Linux-версии занималась компания **Loki Games (www.lokigames.com)** — на ее сайте можно почерпнуть дополнительную информацию. Там же, кстати, можно и купить игрушку.

• Компанию **3Dfx**, наверное, переполняет гордость. Фирма **Compaq Computer** выбрала карточку **Voodoo3 1000** в целях ее внедрения на свои компьютеры **Pressario** по умолчанию.

Fierce Harmony — новые стратегические драки

Корпорация Kesmai запустила игру Fierce Harmony на игровом сервере Game Storm (www.gamestorm.com). Разработанная компанией Indigo Moon Productions, игра позволяет тысячам геймеров принять участие в смертельных схватках на 12 уникальных аренах. Игрушка представляет собой пошаговые стратегические драки, где вы можете применить свою собственную боевую технику и разрабатывать стратегию ведения боя. Уникальные боевые маневры могут создаваться посредством микширования





элементарный движений, которые в изобилии встроены в саму игру. Во время боя можно изменять тактику в соответствии со сложившейся игровой ситуацией. Примитивный мир, который называется Nexus, населен большим количеством воинов, вооруженных преимущественно мечами. Они могут вызывать друг друга на смертельный бой, где основной задачей является не просто победить, а победить с минимальными потерями. Геймеры по ходу игры могут объединяться в стратегические альянсы, что позволит им поделиться своими характеристиками во время боя. В каждом таком альянсе выбирается лидер, боевые показатели которого наилучшие, и во время схватки весь интерфейс управления передается ему. Чтобы поиграть в Fierce Harmony, не нужно иметь ничего суперсовременного и сверхъестественного. Системные требования следующие: Pentium 100, Windows 95, 16 Мбайт памяти,



DirectX-совместимая видеокарта, поддерживающая разрешение 640x480 точек с 16 битным цветом, модем 28.8 и активный логин на сервере GameStorm. MG

Short News

• Компания **Blizzard Entertainment** объявила об открытии официального сайта, посвященного готовящейся игре Warcraft III (www.blizzard.com/war3/). Здесь уже сегодня есть информация и картинки из проекта.



• Компания **Brightstar** подписала соглашение с разработчиками **FilSoft Entertainment**, по которому она будет издавать две игры: **Tombstone 1882** (стратегия на Диком Западе) и **Black Belt** (трехмерный файтинг) на территории Европы, Азии и Австралии.

Short News

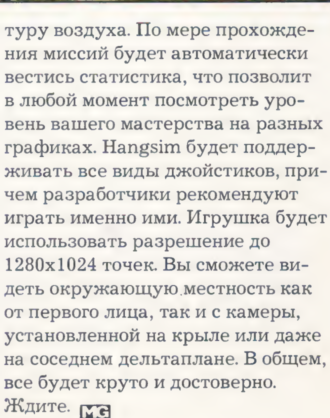
• Компания **Divide By Zero** — разработчик популярной серии симуляторов подводных лодок **Fighting Steel** — объявила, что фирма **SSI** решила не продлевать свой контракт с **Divide By Zero** на издание новых игр жанра «симулятор подводной лодки».

• Компании **PopTop** и **GoD** объявили о выходе игры **Railroad Tycoon II: Gold Edition.** Сюда вошли: оригинал **Railroad Tycoon II**, официальный expansion **The Second Century**, 12 новых сценариев и электронная версия стратегического гида.



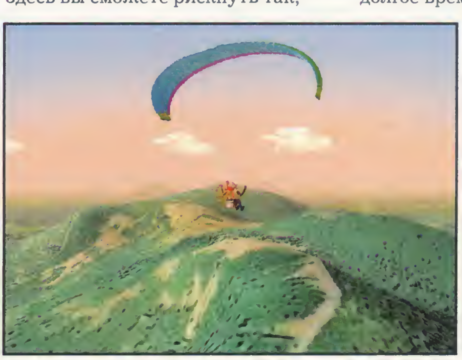
• Фирмы **Activision** и **Virtual Games** объявили о подписании «аркадного» лицензионного соглашения относительно двух игр, одна из которых — **Battlezone II.** Игра должна была выйти в октябре, после чего **Virtual Games** должна орелизить ее аркадную версию.

Hangsim — не совсем обычный авиасимулятор



В октябре этого года компания Wilco Publishing должна была выпустить игрушку Hangsim. Игра в своем роде уникальна — это симулятор маленьких летательных аппаратов, таких, как дельтаплан, параплан и т. п. Окружение образуют полностью трехмерные облака, движущиеся по ветру, и хорошо прорисованная земная поверхность. Все очень реально и достоверно. Вы сможете поучаствовать в соревнованиях, которые по правилам в точности соответствуют настоящим. У симулятора есть оригинальное преимущество: здесь вы сможете рискнуть так, как никогда бы не поступили в реальной жизни из соображений безопасности. Во время полетов вас будут окружать другие самолетики, причем их количество может быть почти неограниченным. Разработчики также отмечают высокую реалистичность и достоверность всех летательных аппаратов, представленных в игре. Их, кстати, будет 12. Несколько уровней сложности — от новичка до эксперта — позволят вам наслаждаться игрой долгое время и постепенно совершенствоваться.





При прорисовке земной поверхности создатели используют спутниковые фотографии, в результате — все пять игровых сценариев полностью трехмерны и фотореалистичны. Погодные условия также на высоте: вам придется учитывать ветер, туман, высокую облачность и даже температуру воздуха. По мере прохождения миссий будет автоматически вестись статистика, что позволит в любой момент посмотреть уровень вашего мастерства на разных графиках. Hangsim будет поддерживать все виды джойстиков, причем разработчики рекомендуют играть именно ими. Игрушка будет использовать разрешение до 1280x1024 точек. Вы сможете видеть окружающую местность как от первого лица, так и с камеры, установленной на крыле или даже на соседнем дельтаплане. В общем, все будет круто и достоверно. Ждите. MG

Pro Pilot выйдет в двух версиях

Компания Dynamix недавно объявила, что их авиасимулятор Pro Pilot 2000 выйдет одновременно в двух вариантах — general aviation edition и professional edition, и обе версии будут помещены в одну коробку. Ориентировочно Pro Pilot 2000 появится в продаже в IV кв. этого года, т. е. совсем скоро. Команда разработчиков пожелала поднять интерес игроков к авиации, создав general aviation edition. Здесь любители симуляторов любого уровня смогут приспособить игру для своих нужд. В этой версии даже те, кто никогда не играл в симуляторы, смогут сразу сесть в кабину какого-нибудь навороченного самолета и полетать над многими местами, где самолеты обычно не летают, например, над центром Парижа или одного из многих других городов, включенных в игру. Professional edition создана специально для опытных игроков. Здесь можно будет «попробовать» многие самолеты на предмет их поведения при плохой погоде. В частности, можно будет полетать при облачности или тумане используя только ручное управление. MG



Half-Life снова на вершине чартов

Sierra Studios и Valve Software объявили, что одна из лучших игр прошлого года — Half-Life — снова возглавила рейтинг продаж компьютерных игр от компании PC Data. Речь идет, конечно же, не о самой игре, а о недавно выпущенном продукте Half-Life Game of the Year Edition. Со времени выпуска оригинала в ноябре прошлого года знаменитая игра получила более 40 призов, каждый из которых представляет собой что-то типа «Лучшая игра всех времен и народов», по всему миру было продано более миллиона официальных копий. Вследствие такой популярности, многие фанаты обратили внимание на Team Fortress Classic, которая также входит в продукт Half-Life Game of the Year Edition. TFC — это командная многопользовательская игра, в которой реализованы все преимущества графического движка из игры Half-Life. Сейчас в Internet'е это игрушка номер один, т. к. она объединяет в себе высококачественный action с командной игрой. MG





Short News

• **Eidos** и **Looking Glas Studios** анонсировали игру **Thief Gold**, которая увидит свет в октябре этого года. В новом продукте жанра action/adventure будут наряду со старыми миссиями 3 абсолютно новых. Разработчики еще утверждают, что значительно улучшится графика. К моменту выхода номера игра, наверное, уже появится.



• **Cryo Interactive** анонсировала новую action-игру, которая должна выйти в ноябре этого года. Она называется **The Devil Inside**, и игроки здесь выступят в роли репортера, которому надо поймать серийного убийцу.

• Компании **Interplay** и **Volition** поделились хорошими новостями о том, что игра **Freespace 2**, представляющая собой графически продвинутый космический симулятор, ушла в «золото». Это значит, что все разработки закончены, и код игры передан издателю для тиражирования. Появление **Freespace 2** в продаже намечено на октябрь.

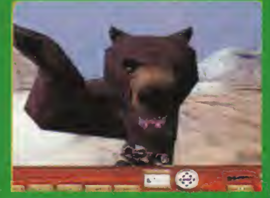


Вышел очередной охотничий симулятор

Во вторник Electronic Arts выпустила игру Ted Nugent: Wild Hunting Adventure — трехмерный охотничий симулятор, который появился под новой торговой маркой Gonzo Games. Музыкант Ted Nugent сыграл в Wild Hunting Adventure самого себя: он учит игроков правилам обращения с оружием, делится своей философией касательно спортивной охоты и щедро дает советы, как стать хорошим охотником. PC-охотники будут стрелять в таких милых зверушек, как олени, медведи, бизоны и т. д. Игроки пройдут через все стадии охотничьих соревнований, в том числе их ждет выбор оружия, покупка аммуниции и даже одежды защитного цвета. В игре есть 5 охотничьих угодий, которые расположены в порядке возрастания сложности. Кстати, чем дальше, тем более непредсказуемым и агрессивным будет поведение животных, что создаст дополнительные сложности и добавит в скучный симулятор охоты элемент action. MG







В ноябре выйдет только синглверсия SWAT3

В то время, как все разработчики «ударились» в создание игр с поддержкой онлайнового режима по Internet или хотя бы просто multiplayer'а, кажется невозможным сделать что-нибудь без его поддержки. Однако команда разработчиков игрушки SWAT 3: Close Quaters Battle, похоже, так не считает. По сообщению компании Sierra, эта игра будет выпущена в двух вариантах. В ноябре выйдет синглверсия SWAT 3, а мультиплейерный вариант увидит свет только весной следующего года. Один из создателей прокомментировал это следующим образом: «Мы хотим сконцентрироваться на создании хорошего сингла, прежде чем начнем делать многопользовательскую версию. Нам удалось придумать несколько совершенно новых игровых элементов, которые будут в сингле, а чтобы создать уникальный и конкурентоспособный мультиплейер, нам потребуется время». Пока нет никакой информации о том, будет ли мультиплейерный add-on платным продуктом или его можно будет свободно скачать из Internet'a. Не известно также, будут ли глобальные игровые службы (типа WON.net) поддерживать SWAT 3. MG





Sierra прекращает работу над игрой Babylon 5

В ходе масштабной реорганизации компания Sierra решила закрыть несколько своих проектов, находящихся в стадии разработки. Компания считает, что данные проекты не удовлетворяют «критерию успеха». Среди «почивших» игр: Desert Fighters и Pro Pilot Paradise от подразделения Dynamix и Orcs: Revenge of the Ancient от Sierra Studios. Но, наверное, самым неожиданным и значительным событием, произошедшим в ходе реорганизации, стало закрытие проекта Babylon 5. Компания также объявила о создании трех ключевых подразделений: Core Games, Casual Entertainment и Home Productivity. Core Games станет основным разработчиком игр, и сюда войдут такие команды, как Impressions Games, Papyrus, Sierra Northwest и команда Tribes. Core Games сконцентрируется на разработке следующих жанров: стратегии, action, RPG и adventure. Casual Entertainment будет заниматься игрушками серий Hoyle, Trophy Bass Fishing, Bull Rider, Field and Stream Hunting, 3-D Ultra и Austin Powers. Home Productivity играми заниматься вообще не будет, а планирует создавать всякие полезные программы. MG

Short News

• Продукт **Close Combat Trilogy** стал появляться на прилавках магазинов. Сюда вошли оригинальная игрушка **Close Combat** и два сиквела, которые называются **A Bridge Too Far** и **The Russian Front**. Крупномасштабное появление **Close Combat Trilogy** было намечено на конец сентября. Может, и до нас оно дошло.

• Компания **Mindscape** объявила о выходе игрушки **Prince of Persia 3D**, которая является римейком классической одноименной игры, очень популярной несколько лет назад. Полнейший обзор читайте в разделе «Обойма».



• **Electronic Arts** и **Looking Glass Studios** выпустили патч к игре **System Shock 2**. Программа добавляет в игровой мультиплейер возможность совместного прохождения миссий, а в сингл — контроль старения оружия и respawn монстров.

3D-шутер во вселенной Command & Conquer

Пять лет назад компания Westwood Studios выпустила игру Command&Conquer, чем внесла значительное оживление в жанр стратегий реального времени. Игрушка, как и последовавшие за ней продолжения пользовались огромной популярностью у любителей RTS, в связи с чем по всему миру было продано более 10 млн коробочек. Сегодня компания Westwood планирует продолжить экспансию вселенной Command&Conquer в жанр 3D-шутеров. Недавно была официально анонсирована игрушка Command&Conquer: Renegade. Здесь игрокам придется выступить в роли некоего Commando, известного по оригинальным стратегическим играм C&C. Вместо командования войсками придется сражаться самому, причем в одиночку. Вы окажетесь членом Global Defence Initiative и выступите соответственно против Brothershood of NOD, причем в вашем распоряжении будет не только большое количество разных видов оружия, но и более 10 мощных транспортных средств, на которых можно будет передвигаться и отстреливать противников. Обещается также продвинутый игровой multiplayer, поддерживающий все современные режимы игры, в том числе и несколько вариантов deathmatch'a. Онлайновая игра будет происходить на сервере Westwood Online, который уже сегодня имеет более миллиона зарегестрированных членов. MG





Hasbro планирует полностью выкупить фирму Wizards of the Coast

Компания Hasbro объявила о своем намерении окончательно приобрести компанию Wizards of the Coast за сумму около $325 млн. Сделка должна была завершиться до конца сентября. Основанная в 1990 г., фирма Wizards of the Coast стала известной в основном благодаря своей карточной игре Magic the Gathering. Также на данный момент она владеет лицензией на Advanced Dungeons and Dragons. Компания восприняла с энтузиазмом собственную интеграцию с индустрией компьютерных игр. С другой стороны, приобретение может также повлиять на лицензию AD&D, которой владеет Interplay. Такие игры, как Baldur's Gate, Tales of the Sword Coast, Neverwinter Nights и Planetscape Torment, обещают быть (или уже стали) популярными. В том случае, если Interplay потеряет свою часть лицензии на AD&D, будущее игр жанра RPG от этой компании будет весьма неопределенным. MG

The Fallen выйдет только следующей весной

Компания Simon&Schuster готовится порадовать нас еще одним продуктом, действие в котором происходит в мрачном мире Star Trek. В разработке находится игра Star Trek Deep Space Nine: The Fallen. Созданием игрушки занимается калифорнийская команда Laguna Beach, и ее выход запланирован на весну следующего года. Уникальность нового продукта заключается в том, что, в отличие от всех остальных Star Trek-игр, The Fallen делается исключительно для фанатов Deep Space Nine. Разработчики используют популярный графический движок Unreal, который уже немного устарел, а на следующий год его вообще можно будет считать в антиквариатом. Но, похоже, создатели собираются сделать акцент именно на сюжет, а не на графическое оформление. Он, кстати, будет нелинейным — разработчики, находящиеся (до сих пор) под впечатлением от игры Half-Life, собираются сделать что-то подобное. Можно будет вооружившись до зубов использовать спинномозговые ресурсы и пробежать всю игру, отстреливая многочисленных противников, или все делать более вдумчиво — общаться с игровыми персонажами, собирать информацию и т. д. Обещается простой и понятный интерфейс, а также продуманный и сбалансированный комплект оружия. Несмотря на устаревший графический движок, игра даже на ранней стадии разработки выглядит многообещающе, в лучших традициях Unreal и Half-Life. Посмотрим, будет ли это актуально к моменту выхода Star Trek Deep Space Nine: The Fallen. MG

Графические подробности о Delta Force 2

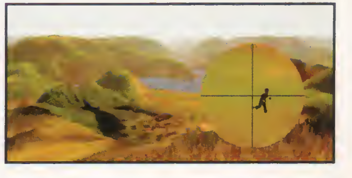
Процесс рендеринга воксельной графики значительно отличается от того же процесса полигонной графики. Последняя, кстати, используется в подавляющем большинстве современных компьютерных игр, т. к. 3D-акселераторы созданы специально для



управления полигонами. Таким образом, игры с воксельной графикой не могут использовать всю мощь графических ускорителей. Такие игры от NovaLogic, правда, имеют некоторое количество полигонных объектов (здания, машины, деревья и т. д.). С 1997 г. разработчики фирмы искали способ использовать 3D-акселераторы для прорисовки этих объектов и нашли! Первым продуктом, где они собираются внедрить новую наработку, станет игра Delta



Force 2. Здесь ускоренные 3D-акселераторами небольшие объекты будут лучше прорисованы, чем в предыдущей версии, их



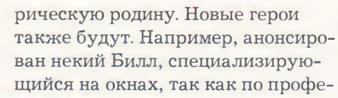
движение станет также более реалистичным. Земная поверхность, по крайней мере, судя по демке, осталась практически без изменений, и она активно использует воксельную графику. Delta Force 2 будет поддерживать графические ускорители через Windows Direct3D, а работать без акселератора вообще не станет, т. к. игровой воксельный движок поддерживает 32-битный цвет, который могут обеспечить многие устройства, например, на базе чипсетов TNT или TNT2 от компании nVidia. MG

Total Soccer 2000 выйдет в этом году

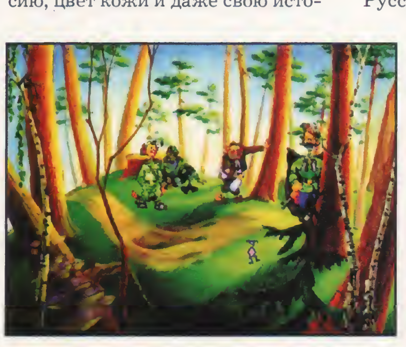
Компания Iridon Interactive заключила соглашение с британским разработчиком LiveMedia, по которому Iridon будет издавать современный футбольный симулятор, называющийся Total Soccer 2000. Игра обещает быть графически продвинутой — с поддержкой высокого разрешения. Количество команд, представленных в игре, тоже окажется впечатляющим. Наряду с многими английскими лигами, сюда войдут команды и из других стран — как европейских, так и прочих. Есть возможность сыграть один из внутренних чемпионатов стран Европы или какой-нибудь международный турнир. Gameplay также будет во многом уникален: добавлена функция авто-дриблинга, позволяющая упростить управление, а также учебник, созданный для скорейшего освоения игрового интерфейса. Вместе с игрой выйдет подробнейшая статистическая энциклопедия, в которую войдут более 200 футбольных команд, причем сюда можно будет добавлять собственные клубы. Ориентировочно игра появится в продаже в конце этого года. За дополнительной информацией обращайтесь на сайт www.totalsoccer.com, там пока ничего нет, но в ближайшее время должно появиться. MG

А у нас...

А у нас опять большая радость — игра вышла. И, хотя это всего лишь сиквел, все равно приятно. Речь конечно же идет о втором «Петьке и Василии Ивановиче», которого орелизила «Бука». Игрушка появилась в продаже 7 октября, и, что особенно приятно, по вполне приемлемой цене — диск стоит всего $2,5, а стоимость коробочной версии — около $8. Успех первой части несомненно скажется и на популярности второй, тем более, что культовые главные герои внешне практически не изменились. Что-то недоброе, правда, случилось с лицом Василия Ивановича — на картинках отчетливо просматриваются металлические детали. Говорят, что это новые козни инопланетян. Они окопались в деревне Гадюкино и ее окрестностях, где и творят разного рода бесчинства. А Петька так вообще внешне остался без изменений. Прочие, не столь существенные персонажи частично перекочевали из первой части, сменив при этом профессию, цвет кожи и даже свою историческую родину. Новые герои также будут. Например, анонсирован некий Билл, специализирующийся на окнах, так как по профессии он стекольщик. В целом, как и в первой версии, все нарисовано симпатично. Полнейший обзор читайте в «Обойме».



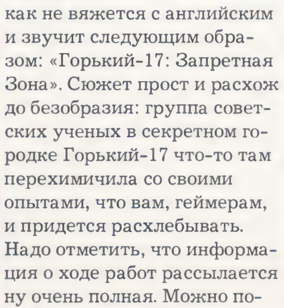




Компания Snowball буквально завалила редакционный e-mail информацией о ходе локализации игрушки «Gorky-17» польских разработчиков Metropolis, которую в Америке издают Interplay и Monolith. Жанр игры не поддается четкому определению: в стратегию по ходу создания были добавлены элементы RPG и adventure. Игра будет разбита на миссии, которые сами по себе нелинейны.



Именно это и послужило поводом для того, чтобы анонсировать игру как adventure. В результате получится что-то похожее на второй Jagged Alliance, только намного круче. Русское название игрушки никак не вяжется с английским и звучит следующим образом: «Горький-17: Запретная Зона». Сюжет прост и расхож до безобразия: группа советских ученых в секретном городке Горький-17 что-то там перехимичила со своими опытами, что вам, геймерам, и придется расхлебывать. Надо отметить, что информация о ходе работ рассылается ну очень полная. Можно подумать, что создается очередной шедевр, а ведь это просто локализация. Окончательный релиз русской версии запланирован фирмами «1С»/Snowball на конец октября.









А компания Madia Ltd. под покровительством все той же «Буки» уже давно разрабатывает игрушку «Шторм», что в принципе уже новость. Но на днях создатели разродились официальным сайтом игры, куда и обещают регулярно скидывать всю информацию о ходе разработок. Адрес сайта интуитивно вполне понятен — www.storm.ru. На данный момент там уже много всего, но мое внимание привлекли краткая предыстория и сюжет игры. Действие, значит, происходит на одной из далеких планет Галактической Федерации, которая пережила такое малоприятное событие, как гражданская война. Тут неожиданно в роли агрессора выступила колония Велиан, ибо в намерения последней входило захватить супернавороченную технологию «нуль-транспортировки», которая получила распространение после изучения останков инопланетян, обнаруженных на вышеупомянутой планете несколько сот лет назад, то есть году эдак в 2000. Как видите, все просто, понятно и подкупает своей новизной. После ознакомления с сюжетом, наверное, многие будут ждать эту игру с большим нетерпением.



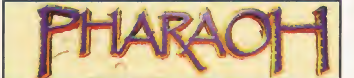
Вот в общем-то и все, что у нас случилось. Я еще собирался написать пару слов о Мировой Революции, но, как видите, места не хватило. Так что в следующий раз. MG



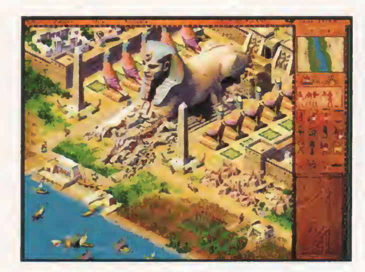
А у них...

Близится конец года — факт, надо сказать, общеизвестный. О нем также осведомлены разработчики и издатели, которые, как обычно, в конце года заваливают нас огромной кучей новых игрушек. В ноябре, как правило, выходит очень много, а обещается еще больше.

Компании Sierra, наверное, не дают покоя лавры SimCity 3000, в связи с чем она собирается



выпустить игру Pharaoh. Это будет симулятор строительства города, действия которого имеют место быть в Древнем Египте. Придется строить пирамиды и другие мону-



ментальные сооружения. Удивительно, что такой неисчерпаемый источник сюжетов, как Древний Египет, пока остается практически невостребованным создателями компьютерных игр. Зато если Pharaoh будет пользоваться спросом, на него, наверное, обратят внимание.

Electronic Arts, владеющая компанией Сида Мейера Firaxis, планирует выпустить очередную военную стратегию о великих битвах американцев в войне севера с югом. Игрушка будет называться Sid Meier's Antietam!, и она детально отразит все события одноименного сражения. При создании использовалась некая засекреченная документация, что должно придать игре немного достоверности и привлечь к ней всех геймеров, увлекающихся историей (если такие есть).



Жанр RPG сейчас на подъеме — все, кому не лень, считают своим долгом если не создать полноценную RPG, то хотя бы добавить в свою игру ее элементы.



Фирма Blizzard Entertainment имеет все шансы в ноябре еще больше поднять планку жанра, выпустив долгожданную Diablo 2.

В самом конце месяца GT Interactive скорее всего разродится-таки игрушкой исключительно для сетевых разборок —



Unreal Tournament. Компания, наверное, опередит своего главного конкурента — фирму Activision, которая еще не объявила точной даты выхода потенциального мегахита Quake 3: Arena. На текущий момент уже вышло две демоверсии Unreal Tournament; очевидно, разработчики не хотят повторять своих ошибок, которые имели место в игре Unreal.

Все поклонники Лары Крофт в ноябре могут увидеть следующую версию игры Tomb Rider, которая будет называться The Last Revelation. Посмотрим, сможет ли Eidos обойти компанию Psygnosis с ее хитовой игрой начала осени Drakan, там девушка тоже симпатичная.

Знаменитая игрушка Half-Life признана игрой года многими онлайновыми и печатными изданиями (числом более 40). Она до сих пор продается неплохо, и интерес к ней не ослабевает. Чтобы еще больше подогреть этот интерес, Sierra планирует выпустить официальный expansion, который будет называться Half-Life: Opposing Force. Посредством нового продукта геймеры смогут вернуться в то самое исследовательское учреждение, которое было основным местом действий в Half-Life, и пройти там совершенно новый сингл-эпизод. По сообщению создателей, добавлен также «значительный мультиплейерный контент». Появление expansion'а запланировано на середину ноября. Еще один продукт от Sierra, который выйдет в это же время, — это игра TRIBES Extreme. Она представляет собой сингл-версию знаменитой мультиплейерной игры TRIBES, где игроки смогут проходить миссии против компьютерных оппонентов как в одиночку, так и совместно. Сюда, правда, будет добавлено и несколько многопользовательских карт. Паралельно Sierra разрабатывает сиквел, который будет называться (догадайтесь — как?)



TRIBES 2. Сиквел не имеет никакого отношения к TRIBES Extreme.

Я остановился только на самых значительных релизах, а будет еще много всего, так что в ноябре все геймеры определенно не будут сидеть без дела. MG

Short News

• Вышла игра **Cabella's Big Game Hunter III**, как сообщила компания **HeadGames Publishing.** По сравнению с предыдущей версией здесь есть 4 новых игровых мира, новые животные, оружие и более 350 видеоклипов, показывающих диких животных в природе.

• Фирма **Blizzard** объявила, что бета-тестирование **Diablo II Network** задерживается до конца октября. Игра должна была выйти до конца года, но, учитывая задержку, этого может и не произойти.

• 28 сентября компания **GT Interactive** выпустила вторую редакцию демоверсии **Unreal Tournament** для тех, кто использует 3D-акселератор не на чипсете от **3Dfx.** Демку можно получить на официальном сайте (**www.unrealtournament.com/**).

• **Peter Molyneux**, известный разработками в компании **Bullfrog** (например, **Populous**), объявил, что его новая компания **Lionhead** подписала соглашение с **Activision** на издание по крайней мере 2 игр.

Началось бета-тестирование игры Spellbinder

Компания Mythic Entertainment недавно объявила, что игрушка Spellbinder вступила в первую стадию бета-тестирования, коих всего будет 3. Разработчики делают игру совместно со студией Centropolis Entertainment — создателем таких хитовых фильмов, как «Звездные Врата», «День независимости» и «Годзилла». Игра представляет собой смесь жанров 3D-шутера и RPG, основанной на настольной игре Rolemaster от компании Iron Crown Enterprises. Эта онлайновая игрушка позволит сотрудничать и воевать одновременно тысячам участников. Пока не все запланированные возможности добавлены в игру, но когда она выйдет, здесь будет более 200 заклинаний, 4 класса персонажей, продвинутая система развития вашего персонажа и 6 прекрасно прорисованных арен. Кстати, арены окажутся основными элементами игрового мира Spellbinder. В Spellbinder будет использована вся мощь трехмерного движка NDL NetImmerse, на базе которого также создана игра Prince of Persia 3D. На картинках изображено применение простейших заклинаний (для уровней развития персонажа 1-5). За следующие 2 месяца команда разработчиков планирует добавить в игру заклинания для уровней с 6 по 20. Также в этот период появится много других элементов Spellbinder'a. Окончательный релиз игрушки ожидается в конце ноября, а до того времени, наверное, появится еще много информации об этой многообещающей игре. MG





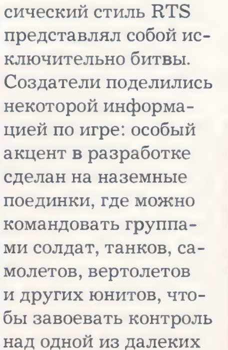
Открылся официальный сайт Ground Control

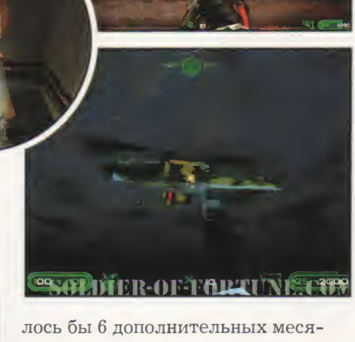
Sierra Studios открыла официальный web-сайт стратегии реального времени — Ground Control разработчика Massive Entertainment. Новый сайт, который хостится у Sierra, можно найти здесь: http://www.sierrastudios.com/games/groundcontrol.html. Тут представлена последняя информация по игре, технологические подробности о Ground Control, также можно посмотреть картинки, и силой своего воображения представить, как будет выглядеть игра. Разработчики сообщают, что Ground Control станет игрушкой, которая совместит в себе «новейшие» 3D-технологии с классическим стилем RTS, что, несомненно, должно понравиться всем поклонникам жанра. Хотя, похоже, классический стиль RTS представлял собой исключительно битвы. Создатели поделились некоторой информацией по игре: особый акцент в разработке сделан на наземные поединки, где можно командовать группами солдат, танков, самолетов, вертолетов и других юнитов, чтобы завоевать контроль над одной из далеких планет. MG



В Soldier of Fortune не будет «кооперативного» режима

Один из разработчиков игрушки Soldier of Fortune — Kenn Hoekstra, недавно оправдывался по поводу принятого решения не включать в мультиплейер игры «кооперативный» режим (Co-Op). По его сообщению, решение об отмене этого режима оказалось непростым для создателей, однако было необходимым. Дело в том, что сингл игрушки буквально напичкан высоко интерактивными компьютерными персонажами и другой графикой, которая, как утверждают сами создатели, во всех отношениях качественна. В связи с этим разработчикам понадобилось бы 6 дополнительных месяцев, чтобы добавить Co-Op mode в игру. Лишних 6 месяцев у создателей не оказалось, поэтому они решили ограничиться синглом, deathmatch'ем, командной игрой и другими мультиплейерными примочками. Kenn искренне извинился перед геймерами за то, что не будет Co-Op mode. MG







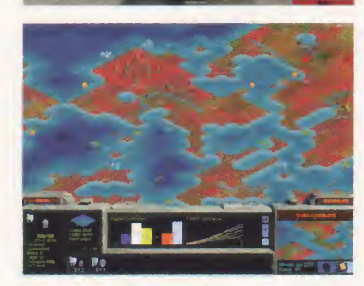
Первая игра Стивена Кинга

Blue Byte Software анонсировала игру F13 — первую компьютерную игрушку от легендарного Стивена Кинга. Что значит F13 — пока не разглашается. Вариант с «пятницей тринадцатого» отвергаем сразу — слишком расхожий сюжет. Сами разработчики настаивают, что здесь замешаны функциональные клавиши компьютера (те самые, что вверху клавиатуры). Вроде на PC такой кнопки вообще нет, да и на Mac'ах она выполняет такую незначительную функцию, что ее можно не считать. Вот и решили создатели обогатить ущербные компьютеры чем-то, что будет называться F13. Причем, следуя своему номеру, игрушка будет чем-то в высшей степени необычным, а следовательно, страшным. Наиболее смелые игроки смогут увидеть и попробовать это уже в ноябре, а все остальные не поиграют в Stephen King's F13 никогда — не для них она. Игра будет создана на основе новеллы «Everything's Eventual» от самого Стивена Кинга. Gameplay будет обильно приправлен хорошей графикой и реалистичными звуковыми эффектами. Игроки выступят в роли главного героя новеллы, коим является Dink Earnshaw. Создатели настоятельно рекомендуют F13 всем фанатам ужастиков. Остальная, оставшаяся в крайне незначительном количестве информация, может быть найдена на официальном сайте будущей игры (www.frightware.com). MG

Alien Crossfire — еще один продукт с именем Сида Мейера

Компания Electronic Arts недавно объявила о том, что expansion к игре Alpha Centauri, который называется Alien Crossfire, ушел в печать. Здесь будет 7 новый группировок, за каждую из которых можно сыграть, 5 из них — люди, а оставшиеся — чужие. Добавлены также новые технологии и какие-то секретные проекты. Сюжет построен вокруг неожиданного появления неведомой расы, которая вознамерилась вновь поселиться на своей исторической родине, и, обнаружив там захватчиков, незамедлительно приступила к боевым действиям. Вдобавок самих неожиданных пришельцев раздирают внутренние противоречия, что им очень мешает в достижении цели. Как водится, разработчики не скупятся на обещания — у каждой группировки будет своя стратегия, тактика и огромное количество уникальных особенностей. В целом, все как всегда, копите деньги и ждите выхода очередного шедевра с именем Сида Мейера, вынесенным в заглавие. Что приятно — до официального выхода обещается демка Alien Crossfire, которая поможет фанатам Альфы Центавры в оценке свежего expansion'а. Разработчики сообщают также, что объем gameplay'я с выходом Alien Crossfire возрастет вдвое. Вообще шедевры обещаются с завидной регулярностью, а случаются крайне редко, и что-то мне подсказывает, что Sid Meier's Alien Crossfire таковым не станет. Появление игры в продаже намечено на 19 октября, т. е. к моменту выхода журнала игра, скорее всего, уже появится. MG





Объявлено об игре Dirt Track Racing

Компания WizardWorks анонсировала игру под названием Dirt Track Racing, разработкой которой занимается команда Ratbag из Австралии. Создатели попытались совместить гоночный симулятор с экономической стратегией, причем вторая составляющая играет не менее важную роль, чем сами гонки. В начале игры вам в качестве начального капитала будет торжественно выдана $1000, на эту сумму вы и купите свой первый автомобиль. Первые соревнования, в которых вы примете участие, будут не очень престижными, и вам придется соревноваться с такими же, как вы, э-э-э... начинающими гонщиками. Основная задача всей игры — заработать побольше денег. Сначала это будут исключительно призовые, а потом на вас могут обратить внимание богатые фирмы, которые выступят в качестве спонсора. На заработанные деньги можно покупать запчасти и даже новые машины. Улучшение скоростных характеристик вашей машины и водительских навыков позволит принимать участие в более престижных соревнованиях, где в качестве награды за победу вы получите больше денег. Управление ресурсами и принятие решений в игре являются важной составляющей вашей карьеры, которая при положительном стечении обстоятельств может привести вас к приобретению статуса профессионального гонщика с мировой известностью. Все разработки поддерживаются какой-то могущественной ассоциацией (International Motor Contest Association), поэтому можно ожидать максимальную реальность и достоверность всего происходящего в игре. Появление Dirt Track Racing в продаже ожидается в ноябре этого года. MG

Short News

• Вышла долгожданная демка игры **Driver** для **PC**. Сейчас эта игра пользуется большой популярностью на платформе **PCX**, а **PC-версия** обещает лучшую графику, т. к. будет использована вся мощь графических акселераторов. Вскоре после выхода демки состоялся и финальный релиз, отчет о котором читайте в «Мегахите».

• Сингл-версия игры **TRIBES**, которая называется **Tribes Extreme**, сейчас разрабатывается компанией **Dynamix**. Наравне с синглом здесь будут новые многопользовательские



возможности. Игроки смогут пройти сингл-кампанию в одиночку либо совместно (группой разделываясь с компьютерными оппонентами).

• Фирма **Ripcord** объявила, что собирается выпустить в конце этого года три игрушки для **PC: Spec Ops II: US Army Green Berets**, **Legend of the Blade Masters** и **Fading Suns: Noble Armada.**

• **Electronic Arts** заключила контракт с баскетболистом Майклом Джорданом, по которому Майкл будет появляться в баскетбольных симуляторах от **EA.** Например, он будет в игре **NBA LIVE 2000**, которая должна выйти этой осенью.

• Фирма **Activision** выпустила программный продукт **Battlezone Gold Pack.** Сюда вошла полная версия игры **Battlezone** с двумя официальными add-on'ами **The Red Odyssey** и Battlegrounds. Также в **Gold Pack** включены официальный гид игры от компании **BradyGames** и демоверсия **Battlezone II.**

• **Acclaim** выпустила редактор машинок для своей игрушки **Re-Volt.** Он позволяет создавать новые автомобили и изменять существующие по своему усмотрению. Для использования редактора необходимо иметь саму игру и продукт 3D Studio, который распространяется **Acclaim.** Редактор совершенно бесплатный и рекомендуется только опытным пользователям 3D Studio, так как никакой технической поддержки предоставлено не будет.

EMPIRE ИЗ БРИТАНСКОЙ ИМПЕРИИ

Исполнительный продюсер британской фирмы делится планами.

Есть такая фирма английская, зовется Empire Interactive. Мы в редакции ее очень уважаем, потому что она нас регулярно игрушками снабжает, в некоторые (особенно в пинболы) мы весьма активно и много играем. Ну и решили мы с Empire Interactive поближе познакомиться — кто они, откуда и зачем. И посему взяли у них интервью.

Имя: Роджер Чунг (Roger Cheung)
Должность: исполнительный продюсер
Хобби: для хобби нужно иметь свободное время
Любимая игрушка: Perudo

MG: *Когда и как образовалась фирма Empire?*

Р.Ч.: Empire Interactive образовалась в 1987 г. Публикационная марка Empire Interactive явилась результатом слияния в 1989 г. фирм Entertainment International (UK) и Oxford Digital Enterprises. К получившейся в результате Empire успех пришел с публикацией таких хитов, как серия танковых симуляторов Team Yankee, футбольные игры от Поля Гаскойна («Газзы») и Pipermania.
В последнее время компания сконцентрировала усилия на разработке собственных продуктов для нового поколения 32- и 64-битных игровых систем, а также публикации тайтлов на PC CD-ROM и Sony PlayStation.

MG: *Как лично Вас угораздило заниматься компьютерными играми?*

Р.Ч.: Нестандартным путем! Я учился на дизайнера товаров народного потребления и после получения научных степеней по специальности «промышленный дизайн» работал в фирме, занимающейся дизайном многочисленных ТНП, начиная от игрушек и заканчивая зубными щетками. Затем я стал работать над дизайном традиционных игрушек в одной большой американской фирме. Когда в этой компании образовался интерактивный отдел, я занялся компьютерными играми, после чего перебрался в Empire Interactive.

MG: *Empire — в основном европейская фирма. Какова специфика работы в Европе? Сложнее ли это? Приходится ли Empire делать игры специально, например, для английского рынка? Окупаются ли такие проекты?*

Р.Ч.: Если учитывать, что наш головной офис и большая часть подразделений разработчиков находятся в Великобритании, то Empire Interactive — европейская фирма. Однако у нас есть офис в Америке в Сан-Франциско, а наша продукция распространяется по всему миру. Тем не менее Empire Interactive разрабатывает как глобальные продукты, так и игры, рассчитанные на отдельно взятые территории, где на такие продукты есть спрос. Хорошие примеры таких игр — International Cricket Captain 1 и 2. Естественно, они популярны в тех странах, где популярен сам крикет (в Великобритании, Австралии, Южной Африке), и, будучи нацеленными на эти рынки, оказались весьма успешны в плане продаж и доходов.

Европа — колыбель талантов, и общепризнанно, что некоторые особо выдающиеся новаторские разработки вышли «из-под пера» европейских команд.

MG: *Есть ли, на Ваш взгляд, у европейских издателей и разработчиков шансы занимать столь же крупные ниши в мировом рынке компьютерных игр, как, например, Electronic Arts, или же, как и в случае с кино, американцы будут делать повсеместные хиты, а европейцы — игры для ценителей прекрасного?*

Р.Ч.: Да, большая часть «хитов» выходит у крупных американских издателей (благодаря силе и известности некоторых американских марок). Европа — колыбель талантов, и общепризнанно, что некоторые особо выдающиеся новаторские разработки вышли «из-под пера» европейских команд. История показывает, что один продукт может все изменить (возьмите,





В Comanche Hokum будет масса уникальных для жанра особенностей, таких, как анимированные пилоты и навигаторы.

к примеру, Tomb Rider английского издателя Eidos).
Идеальным решением было бы производство игр, совмещающих качество графики и игрового дизайна, которое обычно ассоциируется с европейскими разработчиками, с коммерческой и маркетинговой поддержкой, характерной для американских издателей.

MG: То, что Empire делает преимущественно «игры не для всех» — с небольшой группой страстных фанатов и безразличием остальной публики — это политика или просто так получается?





Ford Racing — наша следующая гоночная игрушка. Игрок начинает как частное лицо, участвует в гонках на собственные деньги, цель игры — завоевать титул чемпиона.

Р.Ч.: Конечно, верно, что некоторые продукты Empire нацелены на специализированные рынки и потому встречаются публикой не так, как массово-ориентированные вещи. Однако у нас есть некоторое количество тайтлов в разработке (Sheep!, Speedball 2100, Ford Racing, Wild Sports Cars), которые, как нам кажется, будут иметь весьма широкий успех у играющей публики. Наша цель — сохранять очень высокое качество с точки зрения софта и одновременно увеличить наше влияние на рынке с точки зрения количества пользователей, «уважающих» нашу продукцию. С нашим лайн-апом на 2000 и 2001 гг., я уверен, у нас действительно будет что-нибудь для каждого геймера.

MG: Расскажите немножко о своих ближайших проектах. Что представляет собой Pro Pinball Fantastic Journey? Это настоящий стол, или он спроектирован дизайнерами из Cunning Developments? Будет ли продолжаться серия Pro Pinball после этого?

Р.Ч.: Ford Racing (PC и PlayStation) — наша следующая гоночная игрушка. Это официальный продукт с лицензией от Ford Motor Company, который представляет 12 автомобилей этой фирмы. Игрок начинает как частное лицо, участвует в гонках на собственные деньги, цель игры — добиться успеха, быть нанятым командами и привлечь спонсоров, а в итоге — завоевать титул чемпиона.
Pro Pinball: Fantastic Journey — последняя игрушка в линейке известных и популярных симуляторов пинбола. Сюжетно все собрано вокруг эксцентричного мира профессора Парового и включает многие из его экстраординарных изобретений. Стол спроектирован фирмой Cunning Developments и включает в себя массу функций, достижимых только в компьютерной симуляции. Сейчас мы обсуждаем планы на дальнейшие игры серии Pro Pinball, принимая во внимание возможности, предоставляемые новым поколением игровых консолей.

MG: Что ждет фанатов wargame в одноименной серии? По откликам серьезных игроков, Napoleon 1813 сейчас является чуть ли не лучшей игрушкой жанра, во всяком случае на сегодня. Как это удалось разработчикам?

Р.Ч.: Путем усердной работы!
Случился «счастливый брак» между Стивом Грином, программистом многих варгеймов и стратегических игр (включая Fields of Glory и Civil War) и Бенедиктом Вилкинсом, который провел последние двадцать лет в разных игровых компаниях, одновременно изучая и симулируя Наполеоновские войны. Надеемся, это весьма уникальное партнерство приведет к появлению нового слова в варгеймах.
Во веремя разработки мы держали в голове два момента. Во-первых, игра должна была предлагать что-то новое, мы не хотели «просто портировать» настольный варгейм. Во-вторых, мы хотели подчеркнуть «высокую командную роль» игрока. Мы хотели предоставить ему те же командные возможности, ту же ответственность и те же проблемы, что и у настоящего военачальника (в данном случае — Наполеона). Нам казалось важным подчеркнуть, что лидеры на высоких командных постах занимаются контролированием огромных армий (кампания закончилась одной из значительнейших битв в истории Европы), а не отдельными мелкими вылазками.
Нашей идеей изначально было дорабатывать движок дальше, и он создавался с учетом этого. Надеемся, это будет касаться двух новых игр (American Civil War и дальнейшие Наполеоновские компании), а также апгрейда уже существующих игр.

MG: Какие новшества будут введены в Stars! в ее новом воплощении Stars! Supernova? Насколько далеко она уйдет от своего старого shareware source? Останется ли возможность игры по e-mail?

Р.Ч.: Смотрите прилагаемый FAQ.

MG: Что нас ждет в области симуляторов от Empire?

Р.Ч.: Comanche Hokum (PC) — следующая игра этого направления, которая запланирована на 2000 г. В ней будет масса уникальных для жанра особенностей, таких, как анимированные пилоты и навигаторы (очевидно, речь идет об их трехмерных полигональных моделях. — *Прим. отв. ред.*). Мы также разрабатываем World Sports Car (PC) — игрушку про гонки серии GT, в которой будет лучшая автомобильная физическая модель из существующих (от скромности Empire не разорится точно.

С нашим лайн-апом на 2000 и 2001 гг., я уверен, у нас действительно будет что-нибудь для геймера.



Pro Pinball: Fantastic Journey — последняя игрушка в линейке известных и популярных симуляторов пинбола.




С точки зрения основы Supernova не отличается от оригинальной Stars!. Графика и приукрашенный интерфейс делают ее более доступной.

Припоминаю я физическую модель последней их симуляции GT, так дрожь пробирает... — *Прим. отв. ред.*). Эта игра пока на ранней стадии разработки, но это надо видеть...

MG: А среди спортивных игр?

Р.Ч.: Сейчас в разработке находятся The Golf Pro и Football Manager, совершенно новые по концепции игрушки про футбольный менеджмент.

MG: Собирается ли Empire разрабатывать или издавать игры жанра RPG?

Р.Ч.: Empire в последние годы не публиковала RPG, но мы будем разрабатывать и выпускать игры любого жанра, если нам будет казаться, что концепция достаточно сильная, софт высокого качества и все эти и прочие факторы придадут проекту коммерческий смысл.

MG: Какой, на Ваш взгляд, жанр сейчас доминирует в игровой индустрии? Различаются ли пристрастия американской и европейской публики? Какой жанр будет доминировать (и приносить самые большие доходы) в ближайшем будущем?

Р.Ч.: Я не думаю, что есть какой-то один жанр, который постоянно доминирует. В игровой индустрии предпочтения и моды меняются, как в любой другой. Впрочем, в последние годы активное проникновение на широкий рынок персональных компьютеров и игровых консолей привело к тому, что мир электронных игр стал открыт значительно большей аудитории. Кроме «хардкорных геймеров», появились «случайные игроки», которые хотят получать от игрушек удовольствие, но не всегда имеют терпение традиционных и желание изучать толстые мануалы и сложные правила... Это привело к тому, что игрушки с высоким уровнем доступности стали страшно популярными, и эта тенденция, скорей всего, будет сохраняться еще долго (жуть и мрак. — *Прим. отв. ред.*).

В игровой индустрии предпочтения и моды меняются, как в любой другой.

MG: Играете ли вы в игры и если да, то в какие? Что сейчас на первом месте в вашем «хит-параде»?

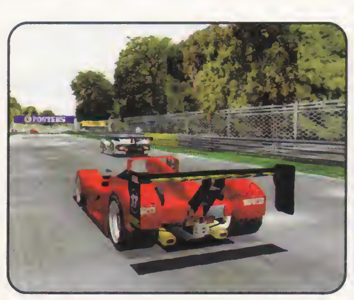
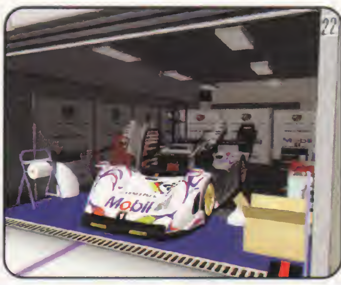
Р.Ч.: Конечно я играю! Любимые игрушки — оригинальная Command & Conquer на PC, Super Mario Cart и Super Tennis на SNES и Moon Cresta из игральных аппаратов.

MG: Есть ли шанс, на Ваш взгляд, у игрового бизнеса стать столь же прибыльным как кино или музыка?

Р.Ч.: Для некоторых разработчиков игровой бизнес уже сейчас доходней, чем кино и музыкальная индустрия. До недавнего времени компьютерные игры рассматривались как индустрия «ниши». Ныне они проникают на массовый рынок, и с растущими связями между играми, кино и музыкой пройдет немного времени, прежде чем они станут неотъемлемой частью индустрии развлечений.

MG: Весело ли делать игрушки, или это такая же работа, как и все другие? Кем бы Вы были, если бы не работали в этой индустрии?

Р.Ч.: Делать игры — здорово! Когда постоянно работаешь с людьми, тоже занятыми игровыми разработками, легко забыть о том, как тебе повезло. Однако даже короткий разговор с кем-нибудь, кто работает в какой традиционной индустрии, сразу дает понять, что возможность провести час рабочего дня, играя в последнюю игрушку «в исследовательских целях», не так уж и плоха!
Если бы я не работал в игровой индустрии, я бы по-прежнему был дизайнером ТНП или работал креативом где-либо еще. Мне нравится созидательный процесс, удовлетворение от создания чего-то, что нравится или приносит пользу кому-то еще, и в этой связи игровой продюсер — идеальная работа. MG


Мы разрабатываем World Sports Car (PC) — игрушку про гонки серии GT, в которой будет лучшая автомобильная физическая модель из существующих.

STARS SUPERNOVA FAQ'S

Q: Про что Stars Supernova? Чем она отличается от других стратегических игр?

A: Суть — захват планет, хотя он может быть осуществлен как военным, так и экономическим путем. С точки зрения основы Supernova не отличается от оригинальной Stars!. Графика и приукрашенный интерфейс делают ее более доступной. В сравнении с другими стратегиями она, конечно, заставляет больше думать, чем модные RTS. В некотором смысле у нее много общего с Alpha Centauri и Civilization, хотя ее многопользовательские возможности значительно лучше.

Q: Работает ли над Supernova старая команда? (Первую Stars! делали программисты, ответственные за MS Excel.)

A: Да, та же команда и толпа новых художников.

Q: Останутся ли те же расы, что были в оригинале? Будет ли легче играть тем, кто знаком и понимает вселенную Stars!?

A: Будут совершенно новые расы со своими характеристиками, плюс у игрока будет возможность создать свою собственную. Возможно, небольшое преимущество у игравших в первую часть и будет, но небольшое.

Q: Каковы будут существенные отличия от первой части?

A: Значительно расширены дипломатические опции. Будет возможно создание собственных рас. Убрана большая часть микроменеджмента — многие игроки жаловались, что если не делать все вручную, недолго и проиграть. И это действительно было так. В Supernova у игроков появится возможность сконцентрироваться на глобальной стратегии, без необходимости следить за каждым отдельным кораблем.

www.gamecenter.ru

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи России и СНГ по объединенному каталогу «Почта России» и по каталогу агентства «Роспечать» — «Подписка через киоски» ПО ИНДЕКСУ

40888

Для жителей Москвы и Московской области открыта подписка через редакцию

Стоимость одного номера по подписке 53 рубля (с учетом доставки).

Подписная цена действительна до выхода следующего номера.

Для оформления подписки от вас потребуется:

1. Перевести по безналичному расчету сумму в зависимости от срока подписки.

Получатель: ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН 7710152963, р/с 40702810700000001078
в ф-ле «Гостиный двор» КБ «Рублевский»,
к/с 30101810400000000218, БИК 044652218.

2. Прислать на а/я сообщение, где будут указаны ваши имя, фамилия, точный адрес и срок, на который вы хотите подписаться.

Отправить почтой копию квитанции об оплате по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «Mega Game».

Максимальный срок подписки — 6 месяцев.

СПРАШИВАЙТЕ ЖУРНАЛ «MEGA GAME» В КИОСКАХ И НА ЛОТКАХ ВАШЕГО ГОРОДА:

Москва

«Логос-М»
Сеть оптовых магазинов:
м. Арбатская,
ул. Волхонка, д.6, стр. 1
м. Баррикадная,
ул. Баррикадная, д. 2.
м. Варшавская,
Чонгарский бульвар, д. 7
м. Выхино,
ул.Вешняковская, д.39
м. Комсомольская,
ул.Новорязанская, д.26
м. Красносельская,
ул. Краснопрудная, д. 7\9
м. Курская,
ул. Верхняя
Сыромятническая, д.2
м. Новокузнецкая,
ул.Большая Татарская, д.16\2
м. Улица 1905 года,
ул.2-ая Звенигородская, д.13
ЦОПП «Север»
ул. Вятская, д.49
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
Ода
Ариа АиФ
Сегодня-пресс
Глобус
Тверская-13
Лайкс сервис
Балт-пресс
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
Магазин «Компьютерная и деловая книга»
Ленинский пр-т, д. 38
М-пресс
Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург

Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

ВНИМАНИЕ!

Жители Москвы могут получать наши журналы «Mega Game» и «Подводная лодка» с бесплатной доставкой на дом в течение рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

273-65-60, 728-40-93

Журнал	Цена с доставкой
«Mega Game» с CD	55 руб.
«Подводная лодка» с CD	50 руб.
Старые номера	
«Mega Game» с CD	40 руб.
«Подводная лодка» с CD	35 руб.

Я хочу подписаться на журнал «Mega Game»

Фамилия ....

Имя ....

Отчество ....

Адрес ....

Телефон ....

С номера _____ по номер _____ _____ года.

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ

Отдел продаж: 273-6560, 234-9811



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Здравствуй, дружок!

Подумай, давно ли ты возводил глаза к небу? Не в смысле «как все достали» и глядь в грязный потолок, а так, по-настоящему, выйти на улицу и задумчиво уставиться в тучи/синеву/звезды? Я уверен, что давно. А зря. Не теряй времени, выйди сейчас хоть на балкон и посмотри хорошенько.

Посмотрел? Здорово. Что ты там увидел? Небо увидел? И больше ничего? А зря: по небу сплошным потоком летят наши казачки-засланцы на юг, секреты выяснять и все-все до твоего сведения доводить. А им навстречу летит поток демок, депеш, раненых товарищей и елок с ленточками, и все направляется в огромную воронку, расположенную во дворе нашей редакции. Под воронкой находится большой зал с рядами тетенек-сортировщиц, и все это называется Отдел Номер Два. Почему два? Чтоб никто не догадался.

Тетеньки-сортировщицы, как ты уже понял, сортируют это дело и направляют в отделы Три, Четыре и Шесть. А в отделе Пять сидят злобные мужики за круглым столом, держатся руками за голову и говорят: «Ничего не понимаю, ничего не понимаю». Это древняя традиция, и мужики эти самые высокооплачиваемые сотрудники редакции. Только имен их ты ни за что не найдешь в титрах. Их, имен, все равно никто не знает. И мужиков этих никто не знает. И где они сидят, тоже никто не знает. А все потому, что они невидимые. А благодаря их работе также невидимыми являются отдел Два с тетеньками, а равно Три, Четыре, Шесть и летящие по небу депеши, казачки-засланцы, елки с палками и прочая. Причем почему невидимы, например, синие зайцы трехметрового роста, этого никто не знает: отдел Пять ими не занимается. И никто не знает, куда они летят. Но это нас с тобой не касается.

Вот видишь, как много можно увидеть на небе? Почаще смотри туда, может, увидишь что. Я, например, увидел однажды. Жалко, невидимым стал, и теперь мне работать трудно: вон, например, Леша Котко — видимый, а я нет, какой же я начальник, спрашивается? Трудное это дело, невидимость.

Но прикольное.

До свидания, дружок.

Иван Шаров



Soldier of Fortune



Tomb Raider: The Last Revelation

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Vampire: The Masquerade — Redemption

Большинство кланов объединены в союз под названием Камарилья, в котором встречались вампиры-бизнесмены, вампиры-панки, вампиры-мутанты и другие.



Devil Inside

В какой-то степени DI можно признать наследником серии Alone in the Dark — та же смесь стилей action и adventure, только на новом технологическом уровне.



Anarchy Online

Мир Руби-Ка выглядит довольно внушительно. По словам создателей, игроку понадобится около трех часов реального времени, чтобы пересечь его из конца в конец.



Fading Suns: Noble Armada

Noble Armada дает ПОЛНУЮ свободу действий. Вы хотите остаться в стороне от войны, выбрав себе роль простого торговца? Пожалуйста.

Последнее дело Лареного

Tomb Raider: The Last Revelation

Знаете, а ведь это попахивает настоящим заговором. Заговором молчания. Вы ведь уже прочитали «паспорт»? Только вслушайтесь: выходит очередная абсолютно свежая Лара! Новые приключения, новые позы, и уже совсем скоро!.. Народу бы ликовать да попивать «Абрау-Дюрсо» из солдатских оцинкованных кружек, вот только именно с этим у TR4 на удивление туго. Куда-то исчезли дежурившие в офисе Eidos толпы фанатов с We love you! и двумя пистолетами на футболке. Затерялись в бездонной Сети сотни полупорнографических страничек по теме. Музыка, пляски, фанфары... Эх, если бы. Раздел на официальном сайте с тремя абзацами теста, пяток невразумительных превьюшек да пригоршня среднего качества скриншотов — вот и вся любовь. Лара грядет, но ожидаемого ажиотажа не наблюдается. Идол забыт или променян на новых идолов. Или?..

Кирилл Алехин
ака Маза

Паспорт

Жанр: симулятор крутой тетки
Разработчик: Core Design
Издатель: Eidos int.
URL www.tombraider.com
Дата выхода: ноябрь 1999 г.



Предательство (и то — частичное) верных лароманов нельзя простить, но можно объяснить. Видимых причин только две: а) Eidos даже и не скрывает, что единственная цель, ради которой затеян The Last Revelation, — еще раз проинспектировать содержимое карманов тоскующих по полногрудой марадерше геймеров; б) рынок переполнен смазливыми тетками и приравненными к ним созданиями, сделанными намного качественнее раздутого (в прямом смысле) секссимвола середины 90-х. Стоит ли удивляться, что многие и многие (наш Юра Т. — в первых рядах) переметнулись к Drakan'у с его длинноногой и топмодельно-грациозной Rynn и полетами на драконах, к Outcast'у и потрясающе проработанному сюжету (не удивляйтесь, но мальчик из О. и девочка из T.R. выступают в одном классе — сздадувидые нимфетки) или уселись ждать афроамериканочку (будем политкорректными!) из выходящего через месячишко-другой Urban Chaos. Пока Ларка была первой и единственной, проблем с клиентурой не возникало, но теперь... Впрочем, несмотря на пессимистичное название (а вторую его часть можно перевести как «Последнее откровение», со всеми вытекающими), госпожа Крофт все еще лучшая, без всяких. И у нее есть неплохие шансы остаться таковой и в новом тысячелетии, потому что кое-какие отличия от предыдущих гробокопательных операций все-таки имеются. По крайней мере, на словах.



Обещается интерактивный сценарий с выпущенным на свободу Древним Злом и обязательным спасением мира под занавес.



Сюжет, которого в этом «мыле» не было отродясь, подробно не анонсируется, но главное уже известно: воровать будем египетские ценности (некий

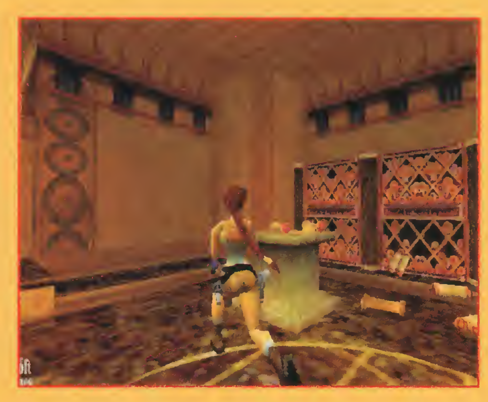




Ценителей высоких технологий просьба пройти в павильон с Quake 3, ожидающим же просто Лару можно остаться. Она ваша.

магический амулет) из египетских же гробниц. Со своей «идеей фикс» показать максимальное количество обтягивающих нарядов на фоне максимально разнообразных пейзажей (если помните, в TR3 Лара успела отметиться и в индийских тропиках, и в Лондоне, и даже на просторах бескрайних американских пустынь) разработчики наконец расстались. Пирамидки, песчаные дюны и тысячелетиями ждущие своего часа ловушки будут сопровождать нас от начала и до конца. Зато обещается интерактивный сценарий с выпущенным на свободу Древним Злом и обязательным спасением мира под занавес. Говоря восторженными слоганами пресс-релиза, динамичное действие будет незаметно сменяться многочисленными FMV (полноэкранными видеовставками), превращая игру в непрерывный и захватывающий процесс, держащий в напряжении до самого конца... Масло масляное, небо голубое, а сам себя не похвалишь — никто не похвалит. Короче, положа руку на левую грудину, — могло быть и хуже. Вполне.

Но если сюжет сер, то gameplay улучшают, кто во что горазд. Прыжки, ползания на карачках (поза решает все!), судорожные подтягивания на не по-женски сильных руках, волшебный вид на происходящее, направленный аккурат на пятую точку, и проч. и проч — все это останется в полном объеме, Лара в своем репертуаре и никуда от него отступать не собирается. Но «Потрошитель могил» тоже подвержен вирусу прогресса, так что намечается масса косметических изменений, называемых фанатами (каюсь — к Drakan'у перебежали не все) не иначе как «революционные».



Движок остался все тот же, отсюда и явное убожество графики. Она в TR, прямо скажем, никогда особенно и не блистала, но теперь это вообще каменный век какой-то. В Eidos по-прежнему верят, что главное — старательно прорисовать и осветить мягкое место героини, и на все остальное геймер просто не обратит внимания.

Традиции 3D-шутерства живут и побеждают: в TR4 скорость и точность прицела решают все!

Главное, в Египте путь к цели Ларе преградит значительно большее количество пазлов, чем обычно. Все четко по «Наутилусу»: «Тра-та-та... Он был очень умен, и за это его называли Тутанхамон...» Но, к счастью, ума у фараонов и дизайнеров достало только на умные задачки «наступил на плиту — дверка открылась», что, безусловно, успокаивает. Скрестите новые движения г-жи Крофт с новыми возможностями для комбинирования предметов и получите пазлы на время, пазлы на сообразительность, пазлы на логическое мышление, пазлы с встроенными пазлами и даже пазлы с пользованием столь непривычного всем городским жителям компаса и самодвижущихся девайсов типа традиционного для фараоновых гробниц трехколесного байка! Звучит пугающе, но игроку придется не только бегать-прыгать-наслаждаться, но и думать. Впрочем, для людей на головоломках не помешанных, предусмотрен чудовищный чит: после нескольких неудачных попыток разобраться в задачке вы сможете найти правильное решение в походном дневнике. Не дневник, а скатерть-самобранка какая-то, но пусть это останется на совести создателей.











ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР



Не очень-то и модный мотоциклик, не находите? Ровесник Гитлера и немецко-фашистской экспансии, а то и старше. Чесслово, такой девушке стоило бы подобрать, как минимум, «харлей», принцип «лишь бы ехал» по отношению к Ларе явно не катит.











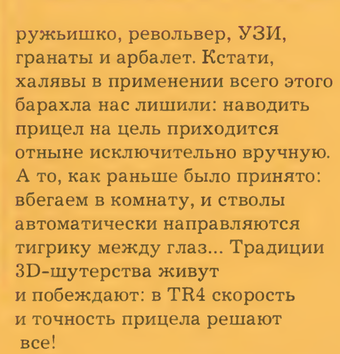
Вражин же на этом пути станет меньше. Пока что в пирамидках обнаружены скелеты, мумии, скорпионы, бедуины и тому подобная нечисть, но фишка не в общем количестве.



Энемям обещают присобачить отличный (от других) AI, благодаря которому они перестанут (рыдайте от зависти, о стадогонные стратегии в реальном!) нуждаться в численном преимуществе. Поединки один на один. Поиск слабых мест у каждого оппонента. Пистолеты против холодного оружия и рогов/зубов/клыков. Погони по узким проходам затхлых могильников. Причем они за вами! Говорят, получится ярко и увлекательно. I want to believe! (c) X-files.

Инвентори у Лары стало по-рыпырэшному интерактивным. Один маленький шаг для программирующих человеков — и один гигантский скачок для всего крофтоманящего человечества! Конкретные комбинации предметов будут известны «ближе к телу», но уж зажечь спичками факел или склеить пару страниц карты вы сможете гарантированно. На новой возможности базируются в основном квесты, но, возможно, будут и какие-нибудь приятные мелочи типа апгрейда немногочисленного оружия.

Да, раз уж заговорили про стволы. Истребление местного населения не потребует от Лары извращенных высокотехнологичных приспособлений, посему арсенал в этой серии на удивление скромен: два кольта, помповое



Намечается масса косметических изменений, называемых фанатами не иначе как «революционные».

ружьишко, револьвер, УЗИ, гранаты и арбалет. Кстати, халявы в применении всего этого барахла нас лишили: наводить прицел на цель приходится отныне исключительно вручную. А то, как раньше было принято: вбегаем в комнату, и стволы автоматически направляются тигрику между глаз... Традиции 3D-шутерства живут и побеждают: в TR4 скорость и точность прицела решают все!

Все остальные значительные изменения так или иначе касаются самой Главной Тетки, и именно про них в первую очередь спрашивают любители. Ну что же, она теперь умеет ой как много: ползать по веревкам, открывать двери пинком ноги, делать хитрые пассы руками и все такое прочее. Рекомендации лучших акробатов. Еще г-жа Крофт капельку похудела, особенно в области бюста, но в качестве компенсации специально для четвертой части Лару заново озвучили, чем Eidos не занимался сами-не-знают-сколько-лет. Друзья! Не волнуйтесь! Это наша Лара, и этим все сказано!

Ну и в конце хотелось бы лестным словцом помянуть графику. Честно, хотелось бы. Но, увы, не за что. Несмотря на то, что работы над версиями для PSX и PC наконец-то ведутся разными командами, ничего особенного сделать (пока?) не удалось. Модное освещение. Чуть больше полигонов, благодаря чему... э-э... нижняя часть спины героини выглядит капельку привлекательнее. Вот в принципе и все... Движок второй части был хорошо подретушированным движком первой. TR3 только продолжил эту традицию. The Last Revelation пошел по той же халтурной дорожке. Качественного прорыва не произошло, хотя его сулили с такой завидной регулярностью и холодно-уверенными нотками в голосе...

Ладно, чего уж там. Ценителей высоких технологий просьба пройти в павильон с Quake 3, ожидающим же просто Лару можно остаться. Она ваша. И к тому же вполне вероятно, что действительно «the last»: конкуренты растут не по дням, а по минутам. Наслаждайтесь, пока можете. Будем надеяться, что она того стоит. MG



Демоны внутри и снаружи

Devil Inside

Роман Шиленко

Паспорт

Жанр: action в стиле horror
Разработчик: Gamesquad
Издатель: Cryo Interactive
URL www.cryo.fr
Дата выхода: конец 1999 г.

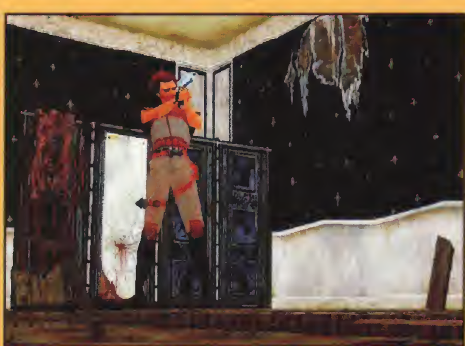
Давно хотелось побаловать себя игрой с хорошей психоделикой. И чтоб звуки в ней были настолько душераздирающими, а музыка такой гнетущей, что соседи просыпались бы в холодном поту и ставили рекорды по скорости набора 01, 02 и 03 на своих телефонах, а любимые попугай с котом от страха забивались бы в ванную и мерзко звучащим дуэтом призывали на помощь. Какой-то я добрый сегодня... Разработчики не очень торопились браться за подобный проект, увы, но недавно разведка донесла о тайном сговоре французских разработчиков с французским же издателем.



Дева — второе «эго» Дейва. Вы не подумайте чего плохого о его ориентации, просто он экстрасенс, способный вызывать к жизни крылатую дьяволицу. (Кашпировский отдыхает.)

Его целью являлся выход игры в стиле action, выдержанной в духе произведения Стивена Кинга The Running Man. Не так уж важно, читали вы его или нет, но про Кинга слышать были должны, так что «жизнерадостную» атмосферу DI представить в состоянии. К сожалению, авторы шифруются по полной программе и информации почти не дают. Были какие-то микростатьи во французской прессе, но так как языком я владею в объеме Кисы Воробьянинова («же не манж па сис жур»), то света они не пролили. И если бы не Иван Шаров, в голове которого хранится игровых URL'ов больше, чем имеется в Internet, то мы бы ничего и не узнали.

1994 год. Серийный убийца Гарри Граймс, по прозвищу Night Howler, пойман силами доблестной лос-анджелесской полиции, осужден и приговорен к смертной казни на электрическом стуле. Приговор приведен в исполнение в 1998 году. За два года заключения в Аду Howler сколотил банду, получившую впоследствии название The Dirty Forty, в состав которой вошли столь же «милые» товарищи — маньяки, убийцы и психопаты, закончившие свои кровавые пути в газовых камерах, на электрических стульях и виселицах. То ли Сатане вконец надоела эта команда, то ли им сильно хотелось на волю — история об этом умалчивает, но в начале XII века компания возникла в районе Hollywood Hills и засела в таинственной локации Shadow Gate.



Дейв в борьбе со Злом полагается на стрелковое оружие, хотя им обеспечена только половина его соперников (остальные вооружены холодным). Не совсем честно, но разве в action есть место благородству?

Движения ребят стали какими-то корявыми, но не будем осуждать их за это — все-таки теперь они зомби. Впрочем, «зомби тоже могут, могут играть в баскетбол», то есть нажимать на курки пистолетов и ружей, пользоваться кулаками и ножами они не разучились. Сам Howler теперь больше напоминает того мужика из фильма Men in Black, в которого вселился инопланетный таракан, но шипастая дубина в его руках отметала все сомнения в его профпригодности. Кеды советского производства на ногах общей картины не портят.

Дейв Экланд (хотя в газете «Юманитэ» его обозвали Дейвом Купером — ну точно шифруются лягушатники) раньше был простым ментом в Лос-Анджелесе. Хотя нет, не простым. Он был типа копом-экстрасенсом, в задачу которого входило воссоздавать в своем мозгу обстоятельства преступления, определять личность преступника, влезать в его сознание и т. д. В итоге его заметило телевидение, и Дейв переквалифицировался в телезвезду кабельного канала, посвященного ужасам и паранормальным явлениям, где он развлекал публику расследованиями в прямом эфире. Так продолжалось до появления бригады Howler'а.



В какой-то степени DI можно признать наследником серии Alone in the Dark — та же смесь стилей action и adventure, только на новом технологическом уровне.



Однако паранормальность главного героя была несколько большей, чем считала общественность. Дело в том, что Дейв умел вызывать к жизни свое второе «Я», являющееся дьяволом женского пола по имени Deva, которая умела летать (чему способствовали немалого размаха крылья) и подчинялась непосредственно Люциферу. Получается так, что на обычные силы Тьмы нашлись еще более темные, и они сцепились, вызывая полное недоумение в рядах Светлых, которых авторы тактично вытеснили недоумевать за кадр. Разделение труда было следующим: Дейв, применяя грубую физическую силу, умноженную на число патронов в обойме его пистолета, уничтожает тела бандитов, а затем Deva заталкивает их черные души прямиком в Ад.

Боевой арсенал Дейва и Девы вполне соответствует жанру: семь обычных «орудий труда» и восемь психических. Под «психическими», как я понимаю, авторы имели в виду магию Девы. В общем, Дейв со съемочной группой приперся в занятый бандой дом, миллионы телезрителей вперились в экраны и... По законам индустрии развлечений останки второстепенных персонажей (то есть всех операторов, осветителей и иже с ними) были призваны поднять адреналин в крови зрителей, заставить героя стиснуть зубы и начать выносить гадов одного за другим. Экшн начался. А! Забыл сказать, что все происходило накануне Хеллоуина, когда вся нечисть и без того прет наружу, а тут еще такие шикарные условия.

На обычные силы Тьмы нашлись еще более темные, и они сцепились, вызывая полное недоумение в рядах Светлых, которых авторы тактично вытеснили недоумевать за кадр.

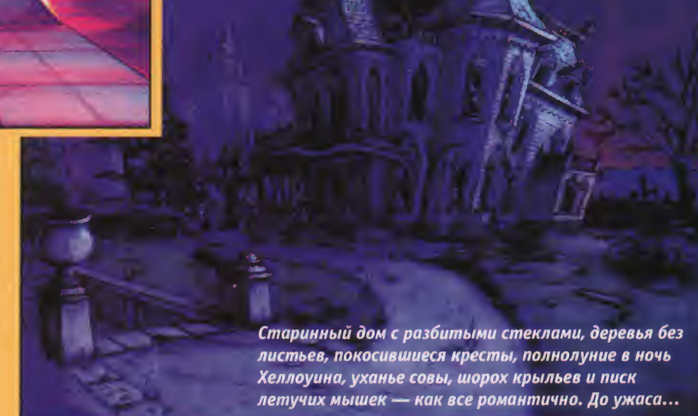
Идейным вдохновителем DI является Hubert Chardeu, создатель известной убеленным сединами геймерам серии Alone in the Dark. В какой-то степени DI можно признать ее наследником — та же смесь стилей action и adventure, только на новом технологическом уровне. Правда, французский графический движок, если судить по скриншотам, оставляет желать лучшего: интерьеры нареканий не вызывают, но вот фигуры людей и нелюдей довольно угловатые, что странно, поскольку разработчики особо упирали на создание реалистичных персонажей, плавных движений и примерного поведения камеры. Впрочем, чего я привередничаю, ведь они старались, а могли бы взять и воздать в своих монстрах должное работам Сальвадора Дали и Пабло Пикассо. (Если что, копирайт на идею мой.) Хотя, может, все дело в том, что скриншоты снимались с не-3D-акселерированной версии (тогда еще не все потеряно), и любители пощекотать нервы (и профессионалы, хе-хе) получат подарок если не к Хеллоуину-99, то уж к Рождеству точно. MG



Образина с железным кактусом за спиной Дейва — самый нехороший мучачо в игре. Во главе банды маньяков и убийц совершил дерзкий побег из Ада, за что разыскивается теперь личным агентом Люцифера.



Знакомьтесь, Дейв... эээ... пока просто Дейв, бывший коп, ныне работающий на телевидении в телешоу про психов и для психов.



Старинный дом с разбитыми стеклами, деревья без листьев, покосившиеся кресты, полнолуние в ночь Хеллоуина, уханье совы, шорох крыльев и писк летучих мышек — как все романтично. До ужаса...

Оторвите противнику ногу

Soldier of Fortune

Роман Шиленко

Raven решил отдохнуть от игр в стиле фэнтези (Shadowcaster, Heretic, Hexen, Mageslayer) и переключиться на более приземленные вещи, а именно симуляторы отрядов особого назначения. В этом он нашел полное понимание со стороны такого известного издателя, как Activision, давно мечтавшего влезть на рынок шутеров от первого лица. По замыслу авторов, удовольствия от SOF'а будет, как от второй Кваки, и это при том, что уровень реализма превзойдет Rainbow Six. Но обо всем по порядку.

Паспорт

Жанр:	3D action
Разработчик:	Raven
Издатель:	Activision
Дата выхода:	ноябрь 1999 г.

URL http://www.soldier-of-fortune.com

Игрок объявляется менеджером и командиром отряда наемников. В роли первого ему предстоит нанимать и тренировать новых членов (на каждого имеется длиннющее досье, содержащее описания всех навыков и психических отклонений), обеспечивать их оружием и спецоборудованием, хоронить погибших при исполнении. Должен возникнуть логичный вопрос: «А деньги?»



Особая технология позволит выстрелом выбивать оружие из рук оппонентов. Хотя правильнее отстреливать сами руки, дабы не вводить врага в искушение взяться за ствол еще раз.

Перед тем, как отправиться на очередную миссию, вы заключаете контракт, согласно которому, в случае успешного выполнения боевой задачи, получаете N-ю сумму американских денег из кармана Дяди Сэма. Вот их и тратьте как заблагорассудится.

Миссии связаны между собой подобием сюжета и предваряются брифингами, в подробностях расписывающими нам, кто наш враг на этот раз и за что мы его не любим. Всего в игре 26 сценариев, предлагающих разобраться с нехорошими террористами. В Уганде нам предстоит тормознуть паровоз, перевозящий украденное советское(!) ядерное оружие (самое прикольное в этой миссии — прыжки по крышам вагонов на скорости более 100 км/ч), в Сибири — пробраться на законсервированный подземный завод по производству химического оружия, в Токио — штурмовать комплекс, связанный с высокими технологиями, в Ираке — проникнуть в крепость Саддама Хуссейна и сорвать ему праздничную речь. Есть еще куча локаций в Южной Африке, Саудовской Аравии, Судане, Косово, России, США и других странах, жаждущих вашего присутствия на своей территории. Авторы втиснули в игру мелкие элементы неожиданности. Например, освобождаете вы заложника, а он — бац! — и есть глава террористов, или задание на миссию может вдруг резко измениться уже в ходе операции. «Интересность» операций Raven гарантирует, тем более что почти все миссии предваряются и заканчиваются роликами. Теперь, когда покончено с околобоевыми формальностями, пора вспомнить, что SOF — это все-таки FPS (шутер от первого лица), забраться в шкуру командира и лично повести отряд на дело. Учтите, это совсем не та игра, где враги вываливают пачками и теми же пачками умирают под вашим огнем. Тут все гораздо реальнее и противник действует умнее. Подробности чуть позже.

!

Как вам нравится уползающий с поля боя террорист, одной рукой стреляющий из автомата, а другой прижимающий к груди оторванную ногу?

Когда проект существовал только в головах дизайнеров, движок Quake III еще не был как следует обкатан и поэтому в основу лег проверенный движок от Quake II (хотя начатый Raven'ом чуть позже проект Star Trek: Elite Forces, посвященный спецназу будущего, использует уже энджин от Q3). Но на самом деле от оригинального движка были взяты только система рендеринга и код для сетевой игры, а все остальное (звук, освещение, AI, всякие скрипты и т. д.) было практически переписано заново. С помощью 3D Studio Max художники добавили различные взрывы





Soldier of Fortune предлагает вам померяться силами с лучшими террористами планеты в 26 точках. Не уроните честь мундира истинного думера (квакера, дюкера, далее со всеми остановками)!



Система GHOUL позволяет фиксировать повреждения в 26 точках на теле любого игрового персонажа. Для демонстрации этого процесса был изрешечен беззащитный головорез.



Видите? Стороннего наблюдателя так и тянет... в уборную при виде моря крови и гор трупов, предлагаемых SOF'ом. Однако не вздумайте пристрелить его: стрельба по гражданским здесь с рук не сходит.



и анимации типа летящего вертолета с болтающимся на тросее грузом. Но самой важной среди новых систем стал GHOUL (как расшифровывается, не знаю, но переводится примерно как «вурдалак»). С одной стороны, он улучшает качество графического представления, а с другой — повышает реализм. Одна из центральных фичей — определение и обработка зон поражения: каждый солдат разбит на 26 условных зон и реакция на поражение какой-либо из них разная. Попали вы противнику в ногу, скажем, из снайперского ружья — он захромал, попали туда же из гранатомета — оторванная нога отлетает в сторону. В зависимости от раны выражение лица пострадавшего заметно меняется, и часто уже по гримасам боли можно понять, достиг выстрел цели или нет.

На выставке E3 разработчики с гордостью демонстрировали стрельбу в голову: то проделают аккуратную дырочку во лбу, то разрубят ее на две части, то разнесут так, что кроме мелкой каши ничего не останется, а иногда ухитрялись вскрыть крышку черепа и выставить на всеобщее обозрение вражеский мозг. Да что там голова! Снайперским выстрелом можно выбить из рук противника оружие, сбить с него шляпу или даже отстрелить с его носа очки! Прибавьте к этому множество анимаций и мелочей типа торчащих из ран обломков костей, вываливающихся из разорванного живота внутренностей, бьющей из пробитой шеи крови, подергивания тела при попадании в него очереди из автомата (Wow! Хочу такое скорее!!! — *Прим. отв. ред.*). Жутко, но где-то красиво. Тот же GHOUL населил игровой мир сотней уникально выглядящих живых врагов и NPC, а также механическими и четвероногими противниками. Используется множество разных скинов, так что в группе одинаковых по классу противников вряд ли найдутся двое одинаковых по внешности: прическа, одежда, очки, шляпа, оружие — что-нибудь, да будет уникальным. А вот с NPC'ми одна беда: подстрелишь полицейского, спецназовца из другого взвода или просто посторонее гражданское лицо — и все, mission failed. Зато встречающуюся технику (например, вертолет) можно использовать по своему усмотрению.

Поднятый флаг реализма сильно влияет на ход операции, позволяя геймеру творить, что в голову придет.

Поднятый флаг реализма сильно влияет на ход операции, позволяя геймеру творить, что в голову придет. Самым рациональным и красивым считается осторожное продвижение по контролируемой противником территории с использованием мини-камер и оружия с глушителями, избегая перестрелок, датчиков и камер охраны. Вместе с тем никто не запрещает вам вспомнить годы молодые и врываться в каждую комнату с пулеметом наперевес, получая заряд адреналина в кровь. В этом месте Реализм демонстрирует свою обратную сторону. Дело в том, что противник может так же запросто уложить вас одной-единственной пулей, как и вы его. Вот почему выбивать ногой дверь и стрелять, стоя на пороге, есть дурной тон. Но авторы, предвидя разочарованное «нннннууууу...», сделали в опциях штуковину, снижающую реализм до уровня arcade action.

Арсенал бойца отряда особого назначения достаточно широк (если у вас есть деньги) и включает нож в стиле Джона Рэмбо, пистолеты малого и большого калибров, шотган, автомат, тяжелый пулемет, снайперскую винтовку, световые и газовые гранаты, взрывчатку C4 для прохождения особо крепких дверей, приборы ночного видения, мини-рации для переговоров с другими членами отряда, нервно-паралитическое оружие, что-нибудь ракетное (то ли гранатомет, то ли Стингер), ножницы для колючей проволоки. Все оружие симулируется очень близко к реальности, то есть отдача, скорострельность, вместимость магазина/обоймы и необходимость хотя бы изредка перезаряжать учтены. Причину такой тщательности следует искать то ли все в том же стремлении к реализму, то ли в том, что ведущий аниматор до начала проекта сходил в тир, где ему дали пострелять из настоящего «Глока» и он зафанател от огнестрельного оружия. Ожидается по крайней мере один почти фантастический ствол, действие которого основано



Враг уже не успеет поднять свою берданку: мы освежуем его раньше. Зрелище будет ужасное, но «на войне как на войне».

на микроволновом излучении. Или такое уже стоит у кого-то на вооружении?..

В ходе игры от вас не потребуется такой степени скрытности, какая была необходима в Thief'е, но стоит запомнить, что треск автоматных и пулеметных очередей привлекает внимание бойцов противника, поэтому если уж вам невтерпеж влететь в комнату и покрошить там всех без разбору, то сперва бросьте туда ослепляющую гранату. AI врагов заметно возрос со времен Q2. Они научились ныкаться по укрытиям, осторожно заглядывать за углы и тут же открывать огонь, подбирать выбитое из их или чужих рук оружие, звать на помощь, продолжать стрелять, будучи серьезно ранеными. Как вам нравится уползающий с поля боя террорист, одной рукой стреляющий из автомата, а другой прижимающий к груди оторванную ногу? В общем, интеллект врага заставит вас помнить о кнопках сейва и лоада. Все противники разбиты на несколько групп: «салаги», снайперы, десантура, коммандос, есть и закованные в броню охранники, нагло расхаживающие по коридорам. Для изображения всех возможных движений человекообразных фигурок (их около четырехсот) использовалась технология motion capture, так что реализм обеспечен и здесь.

Движок уже содержал код для организации одновременной игры до 32 человек по локальной сети и через Internet, поэтому Raven'у нужно было всего лишь определиться с различными вариантами multiplayer'а. Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill, Assassin (вы гоняетесь за определенными игроками, избегая того, кто назначен вашим



По тундре, по широкой равнине ехал поезд курьерский Воркута—Ленинград...

киллером), безымянный вариант, в котором побеждает тот, кто первым совершит убийства ВСЕМИ имеющимися видами оружия, и еще два неизвестных позволят SOF'у конкурировать с Team Fortress 2, хотя руководство Raven'а на всякий случай заявило об упоре на single. Прикрыло свои тылы, так сказать. Cooperative почти не имеет шансов появиться в игре, а зря, так как в этом моменте он сильно уступит Delta Force 2 и Rogue Spear.

SOF будет поставляться с хорошим редактором и рядом утилит, использованных при его создании, чтобы обеспечить творческим натурам возможность делать свои уровни, скины и так далее. Плюс некоторые DLL'ки будут сопровождаться исходным кодом, что также позволит модифицировать игру под себя. Движок Q2 предполагал использование в основном замкнутых пространств, но на SOF это ограничение не распространяется, и можно проектировать уровни на открытых пространствах. Как видите, по списку заявленных фич игра претендует на высокое место в рейтингах, осталось дождаться релиза и сравнить SOF с его конкурентами, коих ныне навыходило немало. MG



SOF будет поставляться с хорошим редактором и рядом утилит, использованных при его создании, чтобы обеспечить творческим натурам возможность делать свои уровни, скины и так далее.

Стакан портвейна онлайн

Anarchy Online

Растет, товарищи, ширится и процветает явление природы, в народе называемое Сеть. А вместе с Сетью растет и популярность ролевых игр, заточенных именно под нее. Игры эти получили название Massive Multiplayer Online Role-Playing Games; короче говоря, там, где толпы народу бегают. Популярность игр такого типа неудивительна, так как когда играешь во что-то, гораздо приятнее общаться с братьями по разуму, а не с чугунными мозгами искуственного интеллекта.

Николай Панков
ака Лыжник



Паспорт

Жанр: RPG
Разработчик/ Издатель: Funcom
URL http://www.funcom.com
Дата выхода: конец 1999 г.

Первыми ростками этого направления были так называемые MUD'ы, то бишь Multi-User Dungeons. Они появились уже давно, однако существенным их недостатком, как правило, являлось полное отсутствие какой-либо графики. В смысле, все писали в тексте, вместо того чтобы показывать картинки. Тех, кто, чиста, медленно читает, это напрягало. Но данная мера была необходима потому, что связь была несколько хуже. Однако прогресс, будь он неладен, на месте не стоит. Идет прогресс-то, и все по большей части вперед. И теперь можно















с вполне приемлемой скоростью устраивать игрища в графике, причем не просто, а 3-дэ. Сейчас вот, к примеру, очень популярна игра Ultima Online от конторы Origin, представляющую собой мир фэнтезийного типа. А вот теперь готовится к выходу и Anarchy Online.

Действие происходит где-то через 28 000 лет, ежели считать от сегодняшнего дня, на далекой планете, называемой Руби-Ка. Планета практически полностью покрыта бесплодными равнинами и пустынями, но это единственное место в галактике, где можно добывать... Нет, не Спайс, хотя я тоже именно так сначала и подумал. Спайс — это на Дюне, а на Руби-Ке добывается некий Нотум, на основе которого построена вся нанотехнология будущего. В том смысле, что создают они маленьких таких роботов, с моллекулу размером, без которых жилось бы гораздо хуже. Ну, разумеется, сразу нашлись умные ребята, которые захотели наложить свои жадные ручки на добычу сего полезного ископаемого. Зовут этих товарищей «Корпорация Омни-Тек». А надо сказать, что ко всему прочему они являлись лидерами по производству этих самых мелких роботов. Пошла, значит, колонизация Руби-Ка, терраформинг там всякий, чтобы создать условия, приемлемые для жизни человека. Вернее, не человека, а добытчика Нотума. Для размещения рабочих и ученых были созданы здоровенные города, контролируемые Омни-Теком, однако пока они там возились, на планете объявились некие повстанцы, захватившие несколько мелких шахтерских поселений и приступившие к борьбе с монополистами. Иными словами, в больших городах централизованное управление, а в пригородах царит, собственно, анархия, причем online, поддерживаемая разрозненными повстанческими группировками.

Для разнообразия в игре существует несколько так называемых рас. Разумеется, в связи с тем, что действие происходит в будущем, классические РПГ'шные расы типа Эльфов, Орков, Дворфов или Гномов отсутствуют, однако все та же добрая корпорация Омни-Тек своими биоинженерскими





методами вывела несколько новых разновидностей людей. Вы можете выбрать один из четырех основных типов этих мутантов, каждый из которых заточен под конкретные задачи, в основном связанные с добычей все того же Нотума. Во-первых, это Хомо Солитус, или, как их кличут в игре, Нормалы. Представляют собой обыкновенных людей, только с улучшенными рефлексами и различными возможностями. Хомо Атрокс — основная рабочая сила Омни-Тека, а следовательно они выносливы и сильны. Чем-то для этого пришлось пожертвовать, и это что-то есть мозги. Не совсем, конечно, пожертвовать, но поглупели эти люди заметно. Хомо Опифекс были выведены как дипломаты и торговцы, так что в случае заварушки они более надеются на ловкость и способность уболтать противника, чем на грубую силу. Ну, а четвертые — это Хомо Нано. Они высококласные специалисты в области нанотехнологии, и их задача — создание и программирование машин, построенных при помощи этой технологии. Эта самая технология заменяет в «Анархии» фэнтезийную магию, так что контроль над машинами позволяет вытворять различные фокусы, недоступные нормальным людям.

После выбора расы игроку будет предоставлена возможность решить, на чьей он, собственно, стороне: с каким-либо кланом мятежников или с Омни-Теком. Это не простая формальность — сотрудники Омни-Тек имеют несколько больший начальный капитал и возможность приобретать различное оборудование по сниженным ценам. Да и технологиями они будут оснащены более современными. Однако и без минусов тут не обошлось. Повстанцы гораздо независимее, им не обязательно подчиняться различным правилам, а следовательно те, кто работает на Омни-Тек, имеют меньшую степень свободы. Каждый персонаж обладает шестью

Каждый персонаж обладает шестью основными показателями и может получить множество различных умений.



Графика в Anarchy Online будет на уровне однопользовательских игр: фигуры всех персонажей, например, состоят аж из 1500 полигонов. Конечно, для современных игрушек это не предел, но Anarchy ведь игрушка многопользовательская!

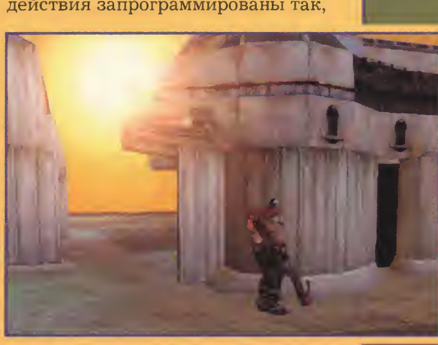
основными показателями и может получить множество различных умений. Всего этих умений более сорока. Так же как и в Ультиме, навыки будут возрастать по мере применения и уменьшаться, если их не практиковать. Есть возможность нанять учителя, который значительно улучшит нужный вам навык, если времени у вас нет. На случай, если при первом знакомстве с игрой у вас возникнут какие-либо вопросы, предусмотрена небольшая справка. Как только вы впервые появитесь на Руби-Ке, перед вами материализуется голографическая фигура, предназначение которой — доходчиво изложить вам механику игры и разъяснить, как, собственно, играть. Она поможет вам выбрать себе одежду и внешность.

По словам авторов, графика будет ну просто замечательной и непревзойденной. Это понятно, кто ж будет ругать свое детище... «Анархия» вполне может конкурировать с обыкновенными игрушками, и ее многопользовательность никак не сказалась на внешнем виде. Особенно удались создателям виды различных городов, хотя и природу назвать уродливой сложно.



До безобразия детализованы собственно персонажи. По слухам, каждый из них состоит аж из около 1500 полигонов (будем надеяться, что это вам скажет больше, чем мне), что делает их абсолютно живыми. Можно даже разглядеть, как сжимаются их пальцы, когда они тянут свои жадноватенькие ручки к какой-либо вещице. Это, конечно, большой плюс: ну когда еще увидишь, чтобы кто-нибудь сжал пальцы? А чтобы насладиться этим зрелищем с разных углов, можно включить плавающую камеру.

Вообще, всяким мелочам уделено очень много внимания. Например, предусмотрено до семидесяти различных необязательных жестов типа приветственного махания руками, хлопанья в ладоши, танцев и прочих дрыгоножеств и рукомашеств. При этом все эти действия запрограммированы так,



что могут плавно переходить одно в другое. Например, если в вас попали чем-нибудь тяжелым во время танца, вы продолжите свои пляски, схватившись за ушибленное место. Если, конечно, на ногах устоите.

Основной смысл игры — не воевать с разными там чудиками, а жить в данном мире. То есть хотите воюйте, хотите не воюйте. Необходимо зарабатывать очки опыта, а как вы это проделывать будете — никого не волнует. Можно выполнять разные квесты, которых всегда будет в достатке. Существует несколько типов таких заданий. Во-первых, начальство будет снабжать вас ими по мере надобности. Кстати, некоторые из них уникальны, так что если вам удалось его выполнить, то больше оно не будет доступно ни вам, ни кому-либо еще. Во-вторых, другие игроки смогут поручать различные миссии типа «принеси такую-то ерундовину» или «поохраняй меня по пути туда-то». Разумеется, им придется раскошелиться.

Разработчики также обещают время от времени подкидывать новые квесты, но это только когда они в онлайне. Часть квестов выполнима при помощи собратьев по оружию, так что не надо пренебрегать товарищами по клану. Поэтому, собственно, и была



введена клановая система. То есть, когда в игре у вас появятся друзья, которым можно доверять, можно объединиться с ними в некое сообщество. Для этого лидеру вновь сформированного клана надо приобрести дом, где надлежит устроить штабквартиру, в которой члены организации смогут спокойно собираться для обсуждения планов. Можно прикупить и собственный дом, чтобы там прятаться или хранить вещи. Правда, это не так уж и нужно, да и очень дорого, но потом вы сможете ходить и гордиться этим, предварительно растопырив пальцы (благо графически такая возможность есть). Когда игрок набирает новый уровень опыта, ему выдается некоторое количество очков, которые он может распределить между известными ему умениями, такими, как механика, нанотехника или взлом замков. Что касается убийств других игроков, то они в принципе не запрещены, однако если вы встали на путь



До безобразия детализованы собственно персонажи. По слухам, каждый из них состоит аж из около 1500 полигонов. Можно даже разглядеть, как сжимаются их пальцы, когда они тянут свои жадноватенькие ручки к какой-либо вещице.











Ракурсы камеры можно будет выбирать самостоятельно. Вот, например, такой. Отсюда весьма неудобно смотреть, как красиво растопыриваются у вашего персонажа пальцы, но зато можно растопыривать их самому перед монитором, показывая всем, какой крутой вы выбрали ракурс.

киллера, то лучше держаться подальше от крупных населенных пунктов.

Мир Руби-Ка выглядит довольно внушительно. По словам создателей, игроку понадобится около трех часов реального времени, чтобы пересечь его из конца в конец.

Кстати, о географии. Мир Руби-Ка выглядит довольно внушительно. По словам создателей, игроку понадобится около трех часов реального времени, чтобы пересечь его из конца в конец на предельной скорости. Однако пешком путешествовать совершенно необязательно.



Если перемещаться таким вот образом, то на обход всего мира Anarchy Online у вас уйдет более трех часов реального времени. Хорошо, что авторы сделали и другие средства перемещения, например железную дорогу!



Существует система общественного транспорта, не бесплатного, разумеется. В городах это метро, а между ними ездят поезда. Если вы уже крутой игрок и нажили изрядный капитал, то можете позволить себе и машину.

Погоду на Руби-Ке программисты тоже не оставили без внимания. Физическая модель ветра, периодически меняющего свое направление, будет постоянно функционировать соответственно реальным заморочкам с изменением давления и тому подобной механикой живой природы. Если сильный ураган поднимется над пустыней, то, скорее всего, разразится песчаная буря, и ветер погонит песок в сторону... хмм, ну, скажем своего направления.

Ожидать «Анархию» следует к концу этого года, хотя бы бета-версию, а полная выйдет месяцев через несколько после нее. Поначалу будет запущен сервер в Скандинавии, однако при возникновении проблем со связью или большого наплыва желающих поиграть, возможно, будет принято решение запустить еще парочку, по крайней мере, Funcom ничего против не имеет. Короче, будем ждать. Замысел неплох, однако я всегда отношусь с недоверием к хорошим замыслам. Первым делом лучше понаблюдать за тем, как играют другие. А то ведь создатели планируют брать по десять долларов за месяц игры... MG

Вампирские будни

VAMPIRE THE MASQUERADE

Vampire: The Masquerade – Redemption

Роман Шиленко

Паспорт

Жанр:	RPG
Разработчик:	Nihilistic Studios
URL	http://www.nihilistic.com
Издатель:	Activision
Дата выхода:	конец 1999 г.

Жила-была компания White Wolf, специализировавшаяся на выпуске «бумажных» RPG и соответствующей литературы серии World of Darkness, в которой речь идет о нелегкой жизни вампирского народа и оборотней — природных врагов вампиров, если верить авторам об отношениях между этими двумя племенами, а также хуманами, призраками и другими созданиями. Для подобного рода произведений есть даже свой термин — «готические ужасы».

Долгое время эта серия провела в тени D&D и AD&D, но теперь, в эпоху повального перевода бумажных и настольных игр на PC, захотела громко заявить о своем существовании, для чего нашла полную амбиций молодую компанию Nihilistic Studios, которая, в свою очередь, еще быстрее нашла издателя — Activision. Опыта «нигилистам» было не занимать, поскольку многие из них работали на ключевых позициях в таких проектах, как Descent I и II, Jedi





Knight, Starcraft, и теперь день релиза VMR уже не за горами. Кстати, еще одна компания сейчас пишет Werewolf: The Apocalypse, рассказывающую о жизни оборотней в World of Darkness, так что нас ждет сразу две игры из новомодного течения Evil is Good.

Как оказалось, вампиры с незапамятных времен жили бок о бок с людьми, но всячески скрывали этот факт. Они очень хорошо понимали, что если хуманы узнают о существовании подобной нечисти, то тут же утыкают всех ее представителей осиновыми колами и серебряными стрелами, зальют святой водой и забросают чесноком. А еще они помнили про годы Священной Инквизиции, которая помимо обычной талантливой молодежи спалила на кострах огромное количество кровососущих. Вот почему основной формой общественной организации вампиров были тайные общества, раскиданные по всему свету, и в них тщательно сохранялись традиции и культура этого народа. Вампиры никогда не были едины и делились на кланы, исходя из идеологии. Большинство кланов были объединены в союз под названием Камарилья, в котором встречались вампиры-бизнесмены, вампиры-панки, вампиры-мутанты и другие. Между ними постоянно возникали разногласия, но когда речь заходила о борьбе с «плохими» вампирами, то все быстро объединялись. «Хорошие» отличались желанием скрывать свою странную природу от человечества и тем самым обеспечить себе спокойную жизнь, а «плохие», объединенные в союз Sabbath, хотели подчинить себе хуманов — вот и вся разница. Кому интересно посмотреть на этот конфликт своими глазами, найдите фильм «Блейд» с Уэсли Снайпсом.

Клан Ventrue больше других отвечает обывательскому представлению о вампирах. Большинство его членов стараются добиться богатства и огромной власти как среди своих собратьев в Камарилье, так и среди людей. Очень избирательны в выборе жертв, предпочитают носить одежду, бывшую в моде на момент их превращения в вампиров. Наиболее развиты дисциплины (аналог спеллов): Potence, дающая силу, Dominate, подчиняющая себе чужой разум, Fortitude, обеспечивающая временную неуязвимость. Члены клана Tremere некогда были группой визардов, которые отловили одного древнего вампира, откачали из него кровь, перегнали, выпили и тоже стали вампирами. За это их чуть не убили, но они выстояли и сейчас представляют собой сплоченную группировку. Способны навязывать свою волю другим вампирам (Thaumaturgy). Клан Toreador состоит из вампиров со слишком развитым чувством прекрасного. Обладают развитым восприятием (Auspex), способностью очаровывать и запугивать (Presence), ускорением (Celerity). От них крайне сложно скрываться, но один большой недостаток у них есть — впадают в ступор при виде чего-нибудь прекрасного.

Чтобы часто юзать магию, надо пить больше крови, а это может привести к недовольству среди «доноров».



Клан Nosferatu полностью противоположен Toreador'у. Состоит из монстров, далеко отошедших от рода человеческого и предпочитающих прятаться по мрачным местам типа канализации. Первыми получают доступ к любой, даже секретной информации, специализируются на приручении созданий Ночи (Animalism) и исчезновении из вида (Obfuscate). Клан Malkavians состоит из вампиров-«отморозков», владеет множеством секретов андедной жизни, недоступных остальным. Старики клана умеют сеять зерна безумия в головах находящихся поблизости вампиров, а молодежь довольствуется навязыванием воли и исчезновениями с глаз долой. Клан Brujah раньше имел философскую направленность, которая с веками перетекла в сугубо военную. Несомненно, лучшие вампирские воины принадлежат этому клану. Клан Gangrel наиболее дикий, его члены предпочитают общаться с животными и могут принимать их облик (Protean). Любят ночь и не любят роскошь, за что остальные кланы относятся к ним без особого доверия. Будет еще несколько мелких кланов плюс кланы Sabbath. Взаимоотношения между ними настолько сложны, что не стоит и разбираться, хотя на ходе игры они заметно сказываются.

История вращается вокруг Кристофа Ромуальда, рыцаря-крестоносца XII века. Он со своими братьями-фанатами с увлечением занимался то освобождением Святой Земли, то истреблением монстров, вампиров в том числе, пока не был ранен и не остался в Праге подлечиться. Там он был укушен девушкой-вампиршей из клана Brujah и сам превратился в вампира, получив бессмертие в награду. Все его принципы и вера должны были отправиться прямиком в recycle bin, но Кристоф решил любой ценой сохранить в себе человеческое начало.



Большинство кланов объединены в союз под названием Камарилья, в котором встречались вампиры-бизнесмены, вампиры-панки, вампиры-мутанты и другие.

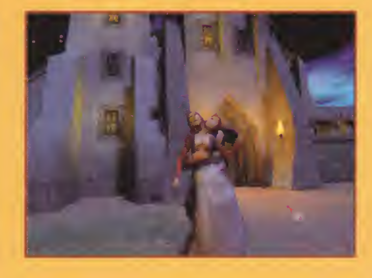


Роль привычных спеллов играют «дисциплины». Однако каким бы страшным термином их ни называли, а старый добрый Fireball всегда можно узнать.









Разворачивающаяся внутренняя борьба героя с самим собой отличает VMR от всех других RPG и очень умиляет авторов. А играть за этого «борца» придется нам.

Игра проходит в двух временных периодах. Первый относится к мрачному средневековью и предлагает побродить по Праге и Вене. В обоих городах дизайнеры воссоздали множество готических зданий — монастыри, соборы — и психоделических мест типа перенаселенных покойниками кладбищ и катакомб. Как ни крути, идеальное место для любых андедов. Об оружии того времени вы знаете не меньше меня: мечи, топоры, луки, арбалеты, дубины, щиты. Местные жители ходят в кольчугах, плащах, накидках, а кое-кто громыхает железными доспехами.

Второй период относится к нашему времени и проходит в Лондоне и Нью-Йорке. Здесь Кристофу предстоит исследовать улицы, городские трущобы, канализации, доки и другие столь же приятные места. Арсенал меняется на 100%, и теперь он состоит из пистолетов, винтовок, дробовиков, автоматов и гранат. Разгуливающий в кольчуге крестоносец был бы довольно заметной фигурой в наше время, поэтому все персонажи переодеваются в джинсы и кожаные куртки. В VMR нет привычного по (A)D&D понятия THAC0 (To Hit Armor Class 0). Здесь армор уменьшает ущерб, но не позволяет избежать его вовсе.



По новой легенде вы — крестоносец из XII века по имени Кристоф Ромуальд, укушенный вампиршей в славном городе Праге и превратившийся в вампира клана Brujah.

Видов ущербов довольно много: от холодного и огнестрельного оружия, огня, электричества, солнечного света, «святых» спеллов и воды, заклинаний вампиров и вервольфов — и разные компоненты армора обеспечивают частичное прикрытие от разных ущербов. Уровень защиты от конкретного вида атаки определяется по цветному «пирогу» на экране с характеристиками.

Со старта Кристоф обладает начальными дисциплинами клана Brujah, а впоследствии сможет выучить и другие: от друзей-вампиров или еще как-нибудь. Пользование дисциплинами происходит за счет крови — местный аналог «маны» или «спелл-поинтов». Кровь, ясное дело, надо у кого-то высасывать и, как правило, это будут аборигены. Тут возникает проблема: чтобы часто юзать магию, надо пить больше крови, а это может привести к недовольству среди «доноров», и вас могут попросту линчевать. Тот же финал случится, если вас застукают непосредственно за питьем крови, вот почему идеальным считается аккуратно обездвижить жертву в темном углу (не убивать!) и высосать немного крови. Если же ваша натура непременно требует довести дело до убийства, то учтите, что очень скоро Кристоф утратит человечность, его психическое состояние дойдет до нуля и на этом игра закончится. Вот и балансируйте между двумя своими сущностями на здоровье. Общение с местными жителями не ограничивается втыканием зубов в их сонные артерии. Наоборот, в игре полным-полно человеческих и вампирских NPC, обижать которых весьма нежелательно, так как это плохо сказывается на выполнении 16 главных и серии побочных квестов, а также на конце истории (а концов у VMR заготовлено несколько). Правда, есть и такие NPC, которые охотятся за скальпом Кристофа, а что с им подобными надо делать, вы знаете.

Авторам очень нравится, как отбрасываются тени. (Странно, а я-то думал, что вампиры не имеют тени.)

VMR относится к RPG от третьего лица, хотя редкие включения вида от первого лица все же ожидаются — для исследования отдельных локаций и решения паззлов. Камера, в основном, норовит занять место за персонажем. К счастью, геймер может частично менять ее угол обзора и уровень зума. Кристоф вовсе не обречен на прогулки в одиночестве, и иногда к нему могут прибиваться посторонние личности (до трех штук), обладающие уникальным набором скиллов и трехмерными анимированными рожицами, мозолящими глаза в нижней части экрана. При желании можно переключаться на управление любым из них. Члены получившейся команды могут обмениваться друг с другом предметами из рюкзаков, подчиняются групповым приказам и знают несколько стратегических схем, что особенно важно в бою. Бой, кстати, проходит в реальном времени. За многие века вампиры напридумывали кучу боевых приемов, которые вам предстоит изучить для успешных сражений: превращение ладони в когтистую лапу, прибивание противника к земле и оставление его на растерзание солнечным лучам, превращение в туман, волка или летучую мышь и т. п.

Графический движок полностью написан «нигилистами» и позволяет создавать фигуры персонажей из большого числа полигонов: Кристоф состоит из двух тысяч, большинство остальных из тысячи. Объемные дым и туман, динамическое освещение и отражения, обычные

Некоторые противники так увлеклись изучением магии, что окончательно потеряли челов... вампирский облик и превратились в таких вот зверюшек.

для движков 3D-шутеров, непривычно смотрятся в RPG. Авторам также очень нравится, как отбрасываются тени. (Странно, а я-то думал, что вампиры не имеют тени.) Использование множества специальных эффектов, архитектурных стилей и соответствующей одежды, погодных явлений, огромного количества озвученных диалогов и психоделических звуков (шорохи, крики, скрипы, стоны) позволяет создать уникальную по своей мрачности готическую атмосферу — grrrrreat!

Камера, в основном, норовит занять место за персонажем. К счастью, геймер может частично менять ее угол обзора и уровень зума.

Multiplayer проработан весьма тщательно. Играть можно за вампира, вурдалака или простого человека. Из возможных вариантов противостояний пока известны два: Люди против Вампиров и Вампиры Камарильи против Вампиров Саббата. По содержанию они варьируются от 100%-го экшна до уровня политических интриг. Наконец, есть опция, позволяющая включать в игру ведущего (aka Storyteller). Это человек типа dungeon master'а в D&D, определяющий сюжетную линию, взаимодействие между игроками, имеющий право создавать новые объекты и локации в игровом мире, ковыряться в инвентаре и статистиках персонажей, рулить NPC'ами, — да что угодно. Наверное, это первая попытка дать в человеческие руки СТОЛЬКО контроля над игрой. Кроме того, вместе с игрой будут поставляться редактор уровней Embrace и язык скриптов Codex, очень напоминающий Jav'у и дающий возможность создавать собственное оружие, спеллы и события. Как видно, «нигилисты» вбухали в этот проект огромное количество сил и реализовали несколько принципиально новых для мира RPG идей. Очередная революция, о которой так долго говорили... свершилась? MG



Совок выходит в космос

Star Trek: Hidden Evil

Роман Шиленко

В сентябре 1998 года известная в игровых кругах контора Activision заключила десятилетнее соглашение с компанией Viacom, владеющей правами на торговую марку Star Trek. Его суть состоит в том, что в течение этого срока только Activision имеет право выпускать околостартрековские продукты, однако уже выданные лицензии продолжали действовать, и именно поэтому Interplay не пришлось хоронить RTS-й проект Star Trek: New Worlds.

Прошел год, и настала пора снимать первый урожай: в ближайшие 3–4 месяца в большое плавание должны отправиться Voyager: Elite Forces (action), Armada (strategy) и Hidden Evil (adventure). Последняя из них посвящена вышедшему в 1998 году фильму Star Trek: Insurrection, и поначалу планировалось, что игра будет носить то же название, но в какой-то момент его поменяли на Hidden Evil. Возможно, чтобы геймеры не путали грядущую адвенчу с add-on'ом к Starcraft'у.

Знаете, как вас зовут в новой игрушке? Нет? Тогда сядьте понадежнее, сделайте глубокий вдох и только потом читайте дальше — младший лейтенант (инсайн, по-ихнему) федерального космофлота Совок. Или это приколол один из дизайнеров Presto, имеющий славянские корни, или одно из двух. Если



Фон в игре двумерен и статичен, но его спасает то, что трудился над ним настоящий художник, и не мышкой, а «ручками».

Паспорт

Жанр:	adventure
Разработчик:	Presto Studios
Издатель:	Activision
URL	http://www.activision.com
Дата выхода:	конец 1999 г.



верить легенде федерального генштаба, Совок является представителем человеческой расы, родившимся на планете Vulcan. Ничего добропорядочного на планете с таким названием не могло вырасти в принципе, и наш герой не стал исключением — его занесло в команду известного космического корабля ЮСыСы Enterprise аккурат через 9 месяцев после событий, показанных на широких экранах узкому кругу зрителей. Вряд ли очень многие из российских геймеров могут похвастаться тем, что видели фильм, но на понимании происходящего в игре это никак не сказывается, так как сторилайн полностью придумана в недрах Presto Studios.

Итак, экипаж Enterprise получил приказ вернуться к планете Baku (это место действия фильма) и исследовать, почему ее энергетические поля способствуют омоложению организма. В это же время большая группа блудных бакинских сынов возвратилась из глубин космоса на родину, но они не вписались в рамки местного общества и были вынуждены основать свою колонию, где и началась всякая фигня типа «крокодил не ловится, не растет кокос». А чтобы жить стало еще лучше и веселее, строители откопали подземный город, по всем раскладам построенный древними алиенсами, и колонисты тут же озадачились вопросом: «А как это цивилизация могла загнуться на планете, одаривающей своих жителей бессмертием?» Ребятам самим оказалось не под силу разрешить подобную загадку, и тогда на планету была отправлена гуманитарная помощь, в состав которой вошли капитан Пикар (в видеовставках его роль исполняет, а все остальное озвучивает актер Патрик Стюарт), коммандер Дата (Брент Спинер) и космический челнок, пилотируемый, как легко догадаться, Совком.



Фазер поможет в тех случаях, когда переговоры бессильны. Он работает аж в четырех режимах: от легкого обморока до полного уничтожения.



Разборки предстоят на планете Баку. Видимо, первые колонисты, высадившиеся на ней, были родом из солнечного Азербайджана.

Однако в раскрутке секретного ромуланско-сонского плана по установлению контроля над планетой решающую роль сыграет он (вы), а те двое будут советовать, как надо и как не надо разгадывать многочисленные игровые паззлы, среди которых будут real-time'овые, ориентированные на экшн и на тайное проникновение в стан врага, etc. Подобных советников престовцы давно уже используют в серии Journeyman Project, поэтому есть надежда, что они знают, как все сделать правильно и ненавязчиво (эх, не играл Рейнджер в те страшные квесты, потому так говорит, а меня вот дрожь пробирает при воспоминаниях об этих «ненавязчивых» советниках. — *Прим. отв. ред.*). На робкие вопросы о том, зачем нужен был Совок и почему нельзя было дать сыграть за кого-либо из знакомых персонажей, как это делается в играх серии Star Wars, руководство проекта решительно заявляет, что все это провокации и они лучше знают, чего хочет рядовой геймер. Ну-ну.



Движения персонажей, сделанные по технологии motion capture, плавные и реалистичные. Особенно в этом отношении «стараются» голова и руки.

Все игровые девайсы отвечают букве и духу Trek'нологии. Главной штуковиной является трикодер, позволяющий сканировать любые объекты в игре, для сотен предметов имеется звуковое описание, способное пролить свет на тайну планеты. Система сейвов и лоадов







сделана через трикодерный интерфейс и снабжена небольшим логом, так что при выборе сохраненной игры на экран вываливается краткое описание местонахождения Совка и его текущего задания. Задания (aka «миссии») он получает от капитана Пикара через коммуникатор. Через этот же девайс Совок в любой момент может вызвать двоих старших офицеров и попросить у них совета. В качестве средства усмирения агрессивно настроенных аборигенов и подчиняющейся им техники используется фазер, причем у него есть 4 режима стрельбы: легкая и тяжелая формы парализации, убийство и «разнести на молекулы». Есть еще маскировочные костюмы, сделанные с применением cloaking-технологии, кое-какое оружие и множество пока непонятно как юзаемых, но важных, с точки зрения дизайнеров, предметов.

Разработчики хорошо понимали, что не геймплейем единым жив игроман, поэтому почти 2 года потратили на создание графического движка, способного и адвенчу как следует изобразить, и экшном дать побаловаться.

Знаете, как вас зовут в новой игрушке? Младший лейтенант федерального космофлота Совок.

Правда, они предупредили заранее, что бэкграунд будет совершенно плоским и заранее нарисованным, но уж зато на людей и спецэффекты обрушится вся тридэакселераторная мощь. Ну конечно, будут всякие «реализмы», «гибкости» и «анбеливабл икспириенс», которые обещают нынче абсолютно все разработчики игр. Камера самостоятельно изменяет свое положение и угол обзора, напоминая о временах Alone in the Dark. Движения персонажей, сделанные по технологии motion capture, плавные и реалистичные. Особенно в этом отношении «стараются» голова и руки. Например, если Совок бежит задним ходом, то все же иногда посматривает себе за плечо. Поскольку игру определили как сиквел к фильму, то студия «Парамаунт» предоставила свои павильоны, в которых снимался Star Trek: Insurrection, и куча локаций и графических деталей, вплоть до узоров на ковриках и рисунков на стенах, перекочевали в игрушку.

Фанатов Star Trek'а прошу перевернуть страницу, а остальным после небольшой паузы скажу. Не катит у нас эта вселенная совершенно, не трогает она струн душ геймерских, имхо. Возьмите Star Wars — какой взрыв эмоций возникает при обсуждении, кто там сакс, а кто англ... то есть рулез. А тут и поспорить-то не с кем и не о чем. В этом со мной (по starwars'кой классификации, убежденным ребелом) полностью согласен даже Лыжник (имперский шпион и провокатор). Ну ладно, раз уж начали, то пусть доделывают, а мы, так и быть, посмотрим. MG



Раз адвенча, значит море паззлов. А если затык какой, то один звонок по мобильному старшим по званию — и Совок окажется погребенным под кучей советов.



Интерьеры USS Enterprise, как и многое другое, срисованы с голливудских декораций к фильму Star Trek: Insurrection. Те, кто смотрел кино, наверняка почувствуют знакомую атмосферу. А такие среди нас есть?

Стратегия с RPG'шными корнями

Fading Suns: Noble Armada

С этой игрой связаны два магических слова, которые сразу превратили меня из хладнокровного обозревателя в весьма предвзятого фаната. Пришлось немного себя попридержать, напомнив, сколько раз ожидания не оправдывались. И все-таки вернемся к Fading Suns: Noble Armada и упомянутым магическим словам.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Первое из них — RPG. Наверное, вы уже читали про Warcraft III, который недавно анонсировал Blizzard, подав как очередное «новое слово в игровом мире». Даже жанр изобрели — role-playing strategy. Вот только на поверку наши Аллоды (ну хоть раз почувствуйте гордость за свою страну!) вышли вперед него, и Noble Armada тоже успеет появиться раньше. Это, конечно, ни в коей мере не умаляет достоинств самих «варкрафтов», но больно уж любят близзардовцы жанры корежить, у меня на них зуб еще со времен «Диабло».

Новая стратегия от Holistic Design имеет несколько заимствований из ролевых игр. Во-первых, вы создаете в начале игры своего героя, а затем развиваете его способности, выполняя различные задания. А во-вторых, весь мир Fading Suns — это огромная вселенная, созданная разработчиками для настольных игр. Ими продуманы многие детали, но сейчас для нас важна система космических сражений, ведь именно она легла в основу боевой части Noble Armada.

Паспорт

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Holistic Design
Издатель:	Ripcord
URL	
Дата выхода:	декабрь 1999 г.





Грабь награбленное — фрегат Хоуквудов атакует возвращающегося с добычей пирата.

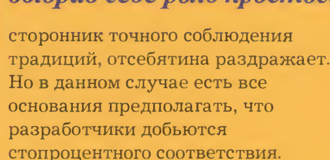


Капитан явно смотрел «Звездные Войны»: от врагов надо прятаться в астероидах.

Особенно приятно, что игровые правила не попали в руки сторонних разработчиков. И хотя я лично слабо знаком с Fading Suns, но не хотелось бы получать компьютерный вариант игры, отличающийся от настольного некоторыми принципами. Я сторонник точного соблюдения традиций, отсебятина раздражает. Но в данном случае есть все основания предполагать, что разработчики добьются стопроцентного соответствия.

Приведу краткое описание места действия. Давным-давно в будущем люди покоряли близлежащее космическое пространство и обнаружили неизвестно кем построенные гиперпространственные ворота. Их испытали, признали годными для перемещения к новым планетам, и началось освоение далеких миров. Но однажды ворота перестали работать. Погоревав о потерянной связи с матерью-Землей, отрезанные колонисты тем не менее прекрасно зажили самостоятельно. И все бы ничего, но ворота опять заработали. Империя Гаснущего Солнца пожелала вернуть отщепенцев, и на поиски забытых колоний были отправлены экспедиции. Их старания дали определенный результат: осколки былого мира нашлись, но оказались весьма острыми и способными противостоять попыткам Империи обрести прежнюю власть. Часть из них, правда, деградировала, другая отступила от земных технологий в пользу древних, оставленных некими таинственными инопланетянами. Таким образом, сформировался новый многополюсный мир, в котором вам отведено место лидера одного из кланов. Теперь в основном от вас зависит дальнейшая судьба галактики.

Noble Armada дает ПОЛНУЮ свободу действий. Вы хотите остаться в стороне от войны, выбрав себе роль простого торговца? Пожалуйста.









Второе магическое слово, связанное с этой игрой — Elite. Про эту игру MegaGame писал в сентябре, чем привел меня в неописуемый восторг. Так вот, как и легендарный космический симулятор, Noble Armada дает ПОЛНУЮ свободу действий. Вы хотите остаться в стороне от войны, выбрав себе роль простого торговца? Пожалуйста. Хотите добыть славу охотника за пиратами? Пожалуйста. Хотите отстаивать честь клана, а потом, осознав порочность его структуры, выступить на стороне бывшего врага? И это пожалуйста! Несомненно, такой принцип ставит игру на особое место среди всех космических стратегий.

Тот же принцип свободы относится и к проектированию флота. Вы сами строите свои корабли, назначая им желаемое вооружение, защиту, двигательные установки и приборное оснащение. И поверьте, выбор здесь богатый. В игре присутствуют обычные пушки, лазерные системы, ионное вооружение, быстрые ракеты и мощные торпеды, кроме них — специальное оружие, снимающее защитные поля и повреждающее двигатели кораблей противника, а также мощнейшие пушки повышенной скорострельности.

Но есть ли смысл разносить в пух и прах настоящее произведение науки и техники? Подобравшись вплотную к врагу, можно взять его на абордаж — не знаю, насколько применимо данное слово, но смысл оно передает отлично.

Думаете, на этом тактические возможности исчерпаны? Отнюдь! Плюс ко всей технике в игре присутствует некий аналог магии. Конечно, это не файрболы и метеоритные дожди, но тоже впечатляюще и чувствительно для неприятеля. В вашем распоряжении есть благословение, положительно воздействующее на команду и десантников и позволяющее им самоотверженней и эффективней сражаться; некое подобие ремонта, призванное оживлять поврежденные узлы кораблей; мысленный контроль за техникой противника и прочее, прочее, прочее.

Есть только один подозрительный момент: несмотря на заверения, что графика в игре самая лучшая, эффекты





удивительны по красоте, и скриншоты, и демонстрационный фильм оставили ощущение



Плюс ко всей технике в игре присутствует некий аналог магии. Конечно, это не файрболы и метеоритные дожди, но тоже впечатляюще.

тусклости. Впрочем, посмотрите и решите сами. И потом, не всегда графика — главное, при хорошем



балансе и интересном геймплее про нее забудешь очень быстро. Все та же Elite тому прекрасный пример.

В конце, как всегда, о обычных технических характеристиках. Игра поддерживает многопользовательский режим (хотя, по-моему, в подобных играх он не вписывается в идею: стычки могут быть только искусственными, мотаясь по многочисленным мирам сложно встретиться со своим соперником, даже если искать его специально). Компьютер под Fading Suns: Noble Armada требуется явно не плохой, минимально заявлен Pentium 233 с 64 Мбайт памяти, 3D-акселератором и 8-скоростным CD-ROM'ом. Не сложно просчитать, на чем в действительности игра будет идти нормально. Так что я погружаюсь в глубокие раздумья — брать или не брать — до декабря. MG



Атака лазерами — самый быстрый способ поразить противника. Правда, не самый мощный.

Попытка ехать номер шесть

Test Drive 6

Вы мне, конечно, вряд ли поверите, но моя интуиция не так уж и часто дает досадные сбои. И сейчас она говорит, что грядет эра Test Drive. Сами посудите: за последние три года мы получили три игры, причем сервированы оные были вполне даже неплохо и пришлись по вкусу большинству любителей жанра, коих можно сыскать немалое количество (напоминаю, что редакция не всегда разделяет мнение автора. — Прим. отв. ред.). Любителей погонять на экстремальных скоростях всегда хватало, а с наступлением века роликов и сноубордов их количество неуклонно растет. Причем по разнообразию игровых возможностей и неистребимому духу игры в неоспоримые лидеры вырвались лишь две параллельные (аналогичные по сути, но далекие от гомологичности) веточки жанра — NFS и Test Drive.

Doctor Gomolog

Паспорт

Жанр: аркадный автосимулятор
Разработчик: Pitbull Syndicate
Издатель: Infogrames
URL http://www.infogrames.com
Дата выхода: конец 1999 г.

И можно долго спорить о преимуществах той или иной серии, и даже вполне вероятно, что подобный диспут плавно перетечет в «тяжкие телесные», вот только проблемы это не решает. Да и существует ли проблема? Есть две очень симпатичные серии, каждая вполне самодостаточна и самобытна, так стоит ли рвать и без того многострадальную плоть лишь с целью отстаивания своей точки зрения. Оставим это дело эгоистам и законченным фанатикам, а сами перейдем к приятностям иного рода. Похоже, в век двадцать первый мы войдем, а вернее въедем на новом авто, услужливо предоставленном нам шестой (поправьте, если ошибаюсь) частью игры.

Есть такая наука — история, отдельные представители которой (сподвижники или творцы — не нам судить) утверждают, что де «без прошлого нет настоящего, а как следствие — будущего», из чего следует, что мы прямо-таки обречены обратить свои взоры в день вчерашний и закрепить постулаты жанра — нечто типа домашней зубрежки для апологетов и вводного курса для начинающих. Чем мы сейчас и займемся: уверенности







В TD5 въезд в витрину магазина был в норме вещей, остается надеяться, что в TD6 подобная традиция сохранится.

в просвещенности поголовного большинства читателей нет, а поклонники все новости и так уже давно знают (подобная их осведомленность порой наводит на странные мысли). А чтобы скучно не показалось и, что самое главное, не пришлось потом всю (достаточно скудную, кстати) информацию о грядущем проекте втискивать в один предпоследний абзац, нам будет позволено параллельно с рассказом о серии в целом попутно отмечать грядущие перемены: все-таки тема статьи — Test Drive 6, а не «мир гонок аркадных и разных...».

Итак, день вчерашний. Начиная с первой части серия Test Drive носила скорее оттенок симулятора, нежели аркадной гонки, и так оно оставалось вплоть до появления в свет четвертой части TD. Именно в ней ранее наклевывавшийся элемент аркадности дал знать о себе с силой достаточной, чтобы говорить о Test Drive как о проекте скорее массового предназначения (круг любителей истинных симуляторов много уже, нежели круг почитателей жанра аркад). Тогда же начались и первые споры о «крутизне» «тестдрайва» по сравнению с «жаждой скорости», кои, как уже было упомянуто, не утихают и по сей день. Одно из главных, на наш взгляд, отличий между сериями заключалось в том, что в NFS делался упор на «продвинутость» машин, тогда как в серии Test Drive большее внимание уделялось проработке трасс. Разработчики пошли дальше — обещается «поражающая воображение» красота проносящихся за окном пейзажей. Учитывая, что ребята знают толк в деле, мы склонны им доверять. О территориальной ориентации трасс пока ничего не сообщается, но мы все же позволим себе маленькую слабость и взлеем-таки надежду, что и просторы нашей родины не прошмыгнут мимо разработчиков незамеченными: в пятой части Красная Площадь и Тверская улица были просто великолепны, несмотря на то, что последняя плавно начиналась сразу за Васильевским спуском. Test Drive 5 был действительно хорош, хотя по сути являлся перепевом четвертой части. Но тогда за год разработчики довели движок до ума простыми косметическими штрихами. Но вот удастся ли им провернуть тот же фокус во второй раз? Это была новость номер раз: в Test Drive 6 остается старый движок, полностью переработанный, конечно, но...

Во всей аркадной части серии «Тестдрайва» машины можно было рубить и шинковать о бортики сколько душе угодно, и режим «реалистик» мало кого интересовал: снизвести TD до уровня настоящего сима он все равно не мог, а играть в полуаркаду никто не решался. Да это было и не нужно. Бешеная скорость, крутые повороты, рычаг ручника и никакого ножного тормоза (был то он был, вот только кому это надо) — вот то, чем был Test Drive для большинства из игровой общественности. Видимо, этим он и останется: разработчики не собираются вводить в геймплей ничего кардинально нового. Все те же скорости, все те же стыковки с мирными жителями на встречной, все тот же экстрим борьбы с оппонентами.

Кстати, об оппонентах. Вся серия славилась тем, что AI в ней был по-настоящему умный. Умный — это ни тогда, когда кар компьютера уносится за линию горизонта сразу после старта, не оставляя не малейшего шанса на победу, умный — это когда оппоненты грамотно распределяют силы, позволяя себе иногда ошибиться, вылететь на обочину, когда победа скорее возможна, нежели недоступна, и адекватна прилагаемым усилиям к ее достижению. В Test Drive 6 нам обещают нечто весьма близкое к уже наличиствующему с непременным добавлением элементов ситуативного мышления. То есть если раньше в аналогичных ситуациях противник вел себя более или менее однотипно, то теперь манеру его поведения будет предсказать совсем не так просто: уйдет мчащийся сзади «ягуар» в стремительный отрыв или безжалостно бортонет вас на ближайшем повороте — теперь это определяет случай, а не заранее заложенный в программу причинно-следственный механизм.

Теперь об авто. В Test Drive их всегда было много, и пожаловаться на отсутствие разнообразия в средствах передвижения мог разве что законченный полифил, сраженный дезайнерскими

В NFS делался упор на «продвинутость» машин, тогда как в серии Test Drive большее внимание уделялось проработке трасс.









возможностями NFS фанатик. Но теперь и его сетованиям, похоже, приходит конец: в шестой части на наш выбор предлагается целых 40 (!) лицензированных авто. И хотя американцы по-прежнему продолжают строить из себя автомобильных магнатов мирового масштаба — три четверти средств передвижения американского производства — пусть их, не все ли равно, на чем запускать по вене очередную порцию адреналина?! Радует другое: все машины получат наконец свою законченную индивидуальность, чего явно не хватало в предыдущих частях серии. Все авто начнут бегать согласно модели своего реального поведения, плюс сохранят возможность выполнять футуристические кульбиты — дань аркадности, но куда же без нее. Но то было изменение количественное, теперь то, что касаемо качественных



Над созданием саундтреков работают профессиональные композиторы (пишут специально для каждой трассы), музыка обещается интерактивная...

переработок. На корню переработана идея взаимоотношений внутри автомашинной популяции. Если раньше можно было гонять на чем угодно по какой угодно трассе, то теперь все машины поделены на классы. И запредельной скорости в триста километров можно будет достичь только на машинах четвертого (он же наивысший) класса. А начинать-то придется прямо-таки по-черепашьи: восемьдесят километров в час — уже непозволительное лихачество. Решать, пойдет это на пользу или во вред играбельности, пока рановато, но идея небезынтересная (хоть и позаимствована у NFS).

С режимами гонок все остается практически без изменений. Есть режим сингл-заезда с возможностью изменения числа оппонентов и количества праздношатающихся шоферюг. Есть чемпионат, начинающийся с низшего класса и заканчивающийся четвертым. Кстати, только участвуя в чемпионате можно открыть дополнительные — недоступные поначалу — трассы (общее количество последних в игре порядка 30), и уж потом всласть погонять на них в одиночном заезде.

Лучшие друзья любого гонщика останутся с нами и в шестой части серии. Куда же мы без них, родимых, — без полицейских. Это ж самый перец! В чемпионате этим ребятам достаточно лишь догнать ваше авто, и вы автоматически считаетесь выбывшим из заезда; с синглом все несколько посложнее, и копам придется изрядно попотеть, прижимая вас к обочине, но «небывалый уровень AI», видимо, не подведет и на этот раз. Кстати, и самому можно будет пересесть за баранку пепельно-черного «ягуара» и заняться восстановлением порядка на дорогах, отлавливая алчущих скорости нерадивых таксистов. Новый режим будет только один, и хотя пока еще не ясно, как он будет именоваться, но, по сути, будет представлять собой нечто приближенное к «хотпурсоиту» из NFS: толпа озверевших копов на хвосте и открывающаяся за лобовым стеклом перспектива.

Теперь о святая святых любой уважающей себя игры — о графике. Test Drive 5, скажем прямо, в этом отношении был недалек от четвертой части, за что и поплатился пактом презрения со стороны масс, предпочетших NFS 3 с его лоском обочин и хромом кокпитов. В Test Drive 6 ситуация в корне изменится (по крайней мере, нам так обещают): 24-битный цвет и разрешение вплоть до 1600×1200 — цифры говорят сами за себя. Правда, нас больше интересует, как игра будет смотреться в старом добром 800×600 и будет ли она хотя бы запускаться на 166-й машине. Нам обещают, что запустится и выглядеть будет хорошо. А вот заявленное максимальное разрешение со сносным FPS потянет лишь третий «монстр» в системе не ниже PII-450 со 128 «метрами» памяти на борту. Но это уже излишества. На каждую машинку в новой серии приходится до тысячи полигонов, а значит, выглядеть они должны не хуже, чем в NFS 3. Звук в серии всегда был неплох, а теперь его собираются вознести до «небывалых высот», и после всего вышеперечисленного — искренне хочется в это верить — мы получим стопроцентный хит, а ведь именно этого нам так не хватает. Над созданием саундтреков работают профессиональные композиторы (пишут специально для каждой трассы), музыка обещается интерактивная... Все, больше не могу: пишу последний абзац и иду ЖДАТЬ ЭТО...



Да, собственно, и говорить больше нечего: в недрах Pitbull Syndicate произошло зачатие потенциального хита, и сейчас идет активное вынашивание проекта. Даже если разработчики воплотят в жизнь лишь половину обещанного, это будет неплохая игра, как минимум. С другой стороны, конкурентов у Test Drive также предвидится немало, и стоит разработчикам промедлить с релизом — все труды могут пойти прахом: успех проекта в оперативности. Советую присоединиться ко мне в ожиданиях — разрешение родов назначено на конец 1999 года, а это значит, что ждать осталось не так уж и долго. MG





Завоевание галактики аж на пяти CD

Imperium Galactica II

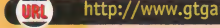


Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Опять сиквел. Не знаю, как вам, а мне что-то стали надоедать все эти «шутер-три», «стратегия-два», «супер-пупер-РТС-2000», и я немедленно решил подвергнуть первую попавшуюся игру-продолжение самому жестокому обследованию для выявления в первую очередь возможных недостатков. А почему бы и нет? Одни выбирают игры за достоинства, а другие — за малое количество недостатков. Под горячую руку попалась Imperium Galactica II. Ну что ж, посмотрим, чем нас хотят удивить GT Interactive и Digital Reality.



Жанр:	стратегия
Разработчик:	Digital Reality
Издатель:	GT Interactive



Дата выхода:	ноябрь 1999 г.

Игра сразу показалась мне этаким собранным из кусочков монстром, вроде франкенштейновского, впрочем, издатели и не пытаются это отрицать. По их словам, детище соединит тактику боя из лучших стратегий реального времени с проработанным управлением ресурсами. Можно смеяться. Я что-то не припомню, какая игра в последнее время ухитрилась погнаться за двумя зайцами и поймать обоих. Гораздо чаще получалось в точности, как учит народная мудрость: ни одна из составляющих не доводилась до хорошего уровня, и игра показывала очень скромные результаты.

Сначала поговорим об экономической части, поскольку это несколько необычно для трехмерной космической стратегии: сейчас большинство из них сконцентрировали усилия на сражениях между звездными флотами, оставив лишь простенькую систему развития колоний. В Imperium Galactica II планеты обустраиваются совсем не бедно: вы создаете небольшой городок, в котором присутствуют не только стратегические объекты вроде военных заводов и исследовательских центров, но и вполне логичные дома для поселенцев, а к ним — обслуживающие учреждения. Типов зданий предвидится не пара-тройка, и тут-то кроется первый вызывающий пессимизм момент. В галактике с почти сотней планет, пригодных для высадки колонистов и формирования опорных баз, уйма времени уйдет только на строительство! Если нет автопостройки (причем правильно расставляющей приоритеты), игра может превратиться в настоящий кошмар. Хорошо хоть скорость меняется от полной остановки до достаточно быстрого отсчета времени, а то мышь погибла бы в мучениях.

Космические бои проходят на двумерной плоскости, похожей на сетку, по узлам которой движутся трехмерные модели кораблей.

Теперь часть тактическая. Здесь, похоже, проблем не предвидится даже для новичков. Ради легкости управления и понимания (а также упрощения программирования), космические бои проходят на двумерной плоскости, похожей на сетку, по узлам которой движутся трехмерные модели кораблей. Действия происходят на красивом фоне, призванном придать пространству ощущение трехмерности. Обещана возможность разработки и изменения своих флотов (тут же возникает вопрос — а почему не кораблей?). Нельзя не заметить совершенно загадочную (по ее поводу разработчики отказываются колоться) систему наземных операций. Известно пока только, что в Command&Conquer она реализована лучше, а в Master Of Orion — хуже. Границы установлены очень широкие, но в памяти всплывает громко разрекламированный в свое время трехмерный бой из Star Wars:



Какая знакомая картина! Госпиталь, полиция, дороги — уж не продолжение ли это SimCity?


Условия на этой планете вполне пригодны для проживания, и колонисты немедленно приступают к высадке и обустройству на новом месте.


Опять за планету придется воевать. И что эти инопланетяне так быстро расселяются?


Исследователи открытого космоса отправлены на несовершенных звездолетах к далеким системам. А ученые тем временем работают над созданием более безопасных кораблей.

Rebellion. Поверьте мне, вблизи это лучше не видеть.

Вот мы и добрались до еще одной излюбленной темы для демонстрации превосходства игрового продукта — сюжета. Не обманули нас маркетологи из GT Interactive — три расы в игре, у каждой своя история и свои цели. Прямо-таки новый Starcraft. Вот только вряд ли прохождение за людей, ищущих таинственный артефакт, дающий всезнание, будет чем-то отличаться от прохождения за инопланетян, просто пожелавших увеличить размеры своей империи. Суть-то одна — надо занять доминирующее положение в галактике, захватив побольше планетных систем.

Некоторое разнообразие вносит повсеместное проникновение пиратов и торговцев. Их вы встретите почти сразу, а не после того, как ваша и чужие расы разделят всю галактику, и дальнейшее развитие будет означать только вооруженный конфликт. Так что уже с первых дней вам не придется чувствовать себя одиноким, да и про защиту свежезаселенных планет не забудете.



Вряд ли прохождение за людей, ищущих таинственный артефакт, будет чем-то отличаться от прохождения за инопланетян, пожелавших увеличить размеры своей империи.

И, наконец, в игре будет много видео, разговоров и музыки. Похоже, даже больше, чем самой игры. Imperium Galactica II собираются выпустить на четырех или пяти компакт-дисках, что мне кажется чересчур расточительным. Хотя это можно объяснить стремлением сделать не стратегию, а красивый интерактивный фильм. Почему бы нет? Погнались за двумя зайцами, а поймали третьего — такой исход оригинален и с некоторой стороны даже привлекателен. Поживем — увидим. Если, конечно, решим купить. MG



И снова в нас летят ракеты

Missile Command

Все новые и новые компании поддаются свежему веянию не спешить вперед, а обратиться назад, к годам становления компьютерных игр. С тех легендарных времен запомнились только настоящие хиты, а значит, есть все шансы, что их обновленные версии будут пользоваться успехом у современных геймеров, до тошноты закормленных красивыми, модными, навороченными и жутко требовательными к железу продуктами игровой индустрии, потерявшими, однако, ту необычайную атмосферу, которая окружала и Digger, и Elite, и прародителя героя этого обзора — Missile Command.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Паспорт

Жанр:	аркада
Разработчик:	Hasbro Interactive
Издатель:	Hasbro Interactive
	www.hasbro.com
Дата выхода:	ноябрь 1999 г.

Игроки со стажем наверняка знают эту игру: на густонаселенные города летят баллистические ракеты, начиненные ядерными зарядами, и только маленькая противовоздушная система под вашим командованием способна спасти людей от неминуемой гибели.

Графически все очень просто: с верха экрана, оставляя за собой след, под разными углами падают точки, обозначающие ракеты. Как только они достигают земли, происходит взрыв, и город,













оказавшийся в критической близости от него, уничтожается. Чтобы этого не случилось, с вашей установки выстреливаются противоракеты, которые взрываются в указанном месте, образуя круг. Попав в него, вражеский заряд также детонирует. При правильном расчете одним выстрелом можно сбивать несколько ракет противника, что весьма способствует выживанию, поскольку боезапас ограничен. После каждой отраженной атаки увеличиваются скорость и количество вражеских ракет, и надо проявлять все большую и большую сноровку, чтобы продержаться на высших уровнях.

Но, как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать, и те, у кого есть доступ в Internet, могут посмотреть классический вариант игры, перенесенный на Java, по адресу **http://gamer.raduga.ru/gameroom/nn/index.htm.**

А я тем временем вернусь к новой версии, ее особенностям и оригинальным находкам.

Сохранив основную идею, Hasbro конечно же постаралась модернизировать в игре все, что можно, начиная от графики и заканчивая существенными игровыми деталями. Игра разделилась на две части — классическую, наиболее точно воспроизводящую с применением новых технологий все старые принципы, и кампанию — набор уровней, связанных между собой мультфильмами и снабженных подробным рассказом, почему вдруг появилась необходимость защищать Землю от ракетного нападения.

Классический режим по сути — это все тот же двумерный экран, на котором расположены три стартовые площадки, города, а с неба на головы мирных граждан падает смерть. Указывая с помощью мыши точку подрыва, вы одной из трех клавиш управления запускаете ракету с нужной установки. Попадание, еще — и вот наконец угроза устранена.

Чтобы мир не казался плоским, фоновая картинка сделана объемной, создается впечатление далеко раскинувшихся просторов, и значимость собственной нелегкой работы растет в ваших глазах. Взрывы ракет также больше не выглядят контурным кружочком, а ярко вспыхивают на ночном (утреннем, дневном, вечернем) небе, как сверхновые звезды местного значения.



Защитники Земли. Теперь вы не безликий командир ракетного комплекса, а любой из этой бравой тройки.

В режиме кампании вам для начала расскажут про злобных инопланетян (а что делать? советские ракеты больше не угрожают американской демократии), покусившихся на независимость Земли, и пошлют выполнять ту же работу, что и в классической части, но уже в более интересных условиях.

Во-первых, теперь игра станет по-настоящему трехмерной. Дома, средства защиты и нападения, персонажи мультфильмов — все будет выполнено в 3D. Соответственно, добавятся и присущие такой схеме возможности — свободная камера, плавное масштабирование и, наверное, поддержка акселераторов с их классными спецэффектами.

Во-вторых, поменяются враги. Тут уж разработчики дали волю фантазии, и сражаться вам придется не только с неуправляемыми болванками со взрывоопасным содержимым, но и с самыми настоящими инопланетными кораблями, одни размеры которых могут деморализовать боевой расчет ракетного комплекса. На таких пришельцев нужно и оружие соответствующее, поэтому, в-третьих, у земных сил ПВО добавятся новые средства защиты.

Игру наверняка ждет успех, поскольку Hasbro не сделала главной ошибки некоторых своих предшественников — представила оригинальную идею без изменений, объединив все нововведения в отдельной части. Этим удалось



убить сразу двух зайцев — и ревностных хранителей старинных идеалов не обидеть, и новичков не обделить возможностью сыграть в полностью переработанную на современный лад и по-настоящему новую игру. Может, это и не слишком объективное мнение, но меня Hasbro таким ходом покорила, и игру, когда она появится (а обещают, что это случится уже в ноябре), я с удовольствием приобрету. MG

Hasbro не сделала главной ошибки некоторых своих предшественников — представила оригинальную идею без изменений, объединив все нововведения в отдельной части.



Да, это внушает определенное уважение. Не всякий враг займет почти весь экран!

Винторогое... златорунное... парнокопытное...

Sheep!



Многие говорят, что самый популярный жанр PC-игр — аркады. Не верьте, как я не верю этим отщепенцам, и пускай статисты кусают себя за локти: самый популярный жанр компьютерных игр — это игры логические, паззлы, если угодно. Испокон веков жили на наших (читай ваших) винчестерах тетрисы, реверси, крестики-нолики, гомоки... Диггеры с пакменами, наконец (по сути, те же пазлы, только в реал-тайме). Расширив группу поиска, мы обнаружим таких корифеев жанра, как «Лодраннеры», «Кричерсы», «Черви» и «Лемминги». Последние, кстати, пережили 3D-ипостась, где чувствовали себя совсем неплохо...

Мартовский Кот Осенний

Паспорт

Жанр:	Puzzle
Разработчик:	Mind's Eye
Издатель:	Empire Interactive
URL	http://www.empire.co.uk
Дата выхода:	ноябрь 1999 г.

Но за последнее время жанр пополнился в основном благодаря новореализации старых наработок, нежели благодаря явлению миру новых идей. Исключение составляют лишь сомнительный Gruntz и моментально ставший классикой «Ящик Пандоры» (наше уважение Алексею Пажитнову). Но, похоже, застой в жанре продлится не долго: грядет новая игра, новое мозголомное творение, достойный ответ низколобому экшну. В скором времени мы будем удостоены чести лицезреть



рождение совершенно новой идеи, вернее, сама идея уже родилась, в предродовых схватках бьются лишь завершающие штрихи по ее воплощению в жизнь.

Мирно и счастливо текла жизнь на планете (скажите честно, вам это еще не надоело? Ну и замечательно...). Едва обезьяна, покинув, наконец, насиженную ветку, ступила робкой ногой на поверхность планеты, как та тут же провалилась в дикобразью нору, на ничем не прикрытую голову обезьяны посыпались метеорологические осадки, из леса в атаку кинулся злобный мамонт, а с неба спикировал птеродактиль. Началась долгая и мучительная борьба за существование между обезьяной и окружающей ее флорой и фауной. Но у обезьяны еще не хватало серого вещества, чтобы задаться вопросом, а почему же жизнь изменилась так стремительно и необратимо, почему доселе добрая природа неожиданно повернулась против нее, и так продолжалось довольно длительное время.

К тому времени обезьяна претерпела эволюционное развитие, пройдя стадию развития петикантропа, синантропа, австралопитека, и уже неуклонно приближалась к становлению популяции кроманьонцев, когда свершилось нечто... Из самых глубин Космоса на матушку-Землю прилетело научно-исследовательское судно с представителями неземной (странно, если бы было наоборот) цивилизации. Летели они к нам с намерениями, возможно, очень даже добрыми и мирными, но донести их до нас в целости и сохранности им все же не удалось: когда корабль проходил наиболее плотные слои атмосферы, случилось непредвиденное — он потерял управление и начал стремительное падение к поверхности нашей с вами Родины. Несся он довольно долго, и у экипажа было достаточно времени, чтобы оценить сложившуюся ситуацию и приступить к предупреждению возможных неприятных последствий.

Результатом подобных деяний явилось приземление — не то чтобы особо удачное (работоспособность корабля была безвозвратно утрачена), но и не фатальное для экипажа. Пришельцы выбрались из корабля на свет Божий и обомлели: взору их предстала мирная, жизнерадостная планета, зеленела под ногами сочная травка, в тенистых рощах щебетали птички, по небу плыли кучерявые облака — короче, планета показалась пришельцам чуть ли не раем, и решили они не предпринимать ни малейших попыток к обратному своему возвращению. На том и порешили. И пошли они щипать сочную травку, пить сладкую воду из ручьев и цокать копытцами по крутым горным склонам, потому что были те пришельцы не кем иным, как самыми обыкновенными овечками, кроткими и мирными.

> *Планета показалась пришельцам чуть ли не раем, и решили они не предпринимать ни малейших попыток к обратному своему возвращению.*

Но не дремали их товарищи с далекой планеты. Подождали-подождали они своих сородичей и решили лететь на подмогу: отследили своими суперприборами траекторию движения корабля и выслали по его следу поисковую бригаду (ПСО МЧС, только межпланетный). Спасатели, прилетев на Землю и обнаружив явное нежелание своих соплеменников возвращаться в места своего обычного местообитания, не на шутку перепугались: сотоварищи их даже не желали вступать в контакт, что было уж совсем странно. И тогда было принято радикальное решение: на планете был выбран коренной вид и репаративным









путем повышен уровень его интеллекта, после чего представителей вида отправили на поимку заблудших овечек с целью водворения последних на корабль спасателей. Вот так вот простенько. Видом, подвергшимся изменениям, был, естественно, вид той самой обезьяны, которая с этого момента стремительно осознала самою себя и стала гордо именоваться человеком. Куда там старику Дарвину с его «Происхождением видов». А тут и еще одна неприятность приключилась: главный компьютер корабля (тот, что неработоспособный) взбунтовался и принялся чинить всевозможные препятствия на пути водворения беглецов домой. Тут-то и началось самое интересное...

Собственно в ваше распоряжение — или, если быть более точными, подчинение — поступают четыре «прооперированных» человечка, с их-то помощью и придется сгонять овец в стада и вести к кораблю-базе (любители «Леммингов» уже довольно потирают руки). Остановимся на новобранцах чуть подробнее. Мотли — европеец по национальности, обладает строгим, но мирным характером, к овечкам относится так, как те того заслуживают, то есть не бьет их и не калечит, пока те сами не «нарвутся». Шеп — всегда работает со своей собакой (друг без друга они гроша ломаного не стоят), весьма крупный молодой человек и не гнушается прибегать к помощи кулаков. Бо Пип — добрая такая девушка, методы не менее либеральны, чем у Мотли, присовокупите к этому женское тепло и ласку и вы получите идеальный вариант «воспитателя» для маленьких овечек. Ну и напоследок Адам Халф — очень строгий и сильный, но рассудительный и справедливый. К сожалению, это вся информация, которой мы располагаем на данный момент, и, судя по всему, разработчики не собираются раскрывать свои тайны до самого релиза.

В Sheep! нам предлагается управлять популяцией организмов, поведение которых приближается к поведению реальных живых существ.



Попытка перейти речку вброд — далеко не всегда подобные попытки заканчиваются удачно. Подопечные гибнут один за другим, а путь предстоит еще очень и очень неблизкий.

Теперь об овечках. Их предвидится несколько типов. Самая простая, но одновременно и самая «проблемная» овечка — овца техногенная. Тварь не сказать, что бы совсем уж безнадежна, но только реагирует исключительно на силовые методы воспитания, применительно к ней метод «кнута и пряника» — самое то (угадайте, какой пастух лучше всего справится с такой зверюшкой?). И еще такие овцы плохо переносят собак: полай на такую собачка Шепа, златорунная и успокоится. Второй тип овец — нейробиогенные. Это нечто совсем невообразимое: реагируют в основном на простые односложные голосовые команды. И наконец, — овца длиннорунная, тварь довольно нахальная, но приемлет комбинированные методы усмирения, в результате чего поддается воздействию со стороны всех пастухов. Есть вероятность, что в игру введут еще и четвертый тип овец, подчиняющихся только главному компьютеру и чинящих в рядах мирного стада полный беспредел.

Как вы уже, наверное, догадались, управлять овцами непосредственно вам никто не позволит, а вот посредством пастухов — пожалуйста, только, во-первых, никто не гарантирует, что конкретно взятая овца будет слушаться данного пастуха в данной ситуации и, во-вторых, никто не гарантирует, что в данной ситуации она вообще кого бы то ни было послушается: большинство ситуаций просто не стоит допускать. Вот и думайте, гадайте, экспериментируйте — это вам не «Лемминги», где поведение каждого отдельного индивида строго оговорено, а потому предсказуемо на все сто процентов. В Sheep! нам предлагается управлять популяцией организмов, поведение которых приближается к поведению реальных живых существ (нечто сродни «Creatures»).

Теперь поговорим об уровнях. Казалось бы, что может быть проще, чем провести десяток-другой овечек через какое-то там поле. Да, все бы было ничего, если бы поле то не оказалось, скажем, минным. Командный компьютер поврежденного корабля постарался на славу и воплотил в жизнь прямо-таки мечты садиста-узурпатора с самым запущенным случаем шизофрении. Короче, скучать не придется: нас ждут радиоактивные фонтаны, кипящая лава, строгально-шинковальные агрегаты, ямочки с колышками и клеточки с приманками. С учетом того, что даже простой мостик через речку порой может превратиться в непреодолимую преграду для двух представителей отряда парнокопытных мужеского пола, подобные перспективы прямо-таки ужасают. Не следует также забывать, что в отличие все от тех же леммингов, овечки нуждаются в корме, сне, отдыхе и всем прочем, в чем нуждаются их живые прототипы. Вот тут-то и начинаешь задумываться



Очередной эксцесс в жизни стада: злобный зверь — в лице акулы — атаковал мирных овечек на самой литорали.



Отара на оживленной автостраде, овцы так и норовят нырнуть под колеса пролетающих мимо автомобилей... задача пастуха — позаботиться о сохранности популяции и довести до спасительного ангара хотя бы по одной овечке каждой из трех разновидностей.



о «нужде всего сущего». Но спешу обрадовать вас еще одной новостью: на каждом из уровней есть лимит времени, так что придется всячески поспешать, ведь необходимо к положенному сроку довести до ангара хотя бы по одной овечке каждого из видов. А всего уровней будет шестнадцать.

Но все, о чем было упомянуто выше, — еще цветочки по сравнению с тем, что нас ждет в мультиплейере. Угу, вы не ослышались. На больших и маленьких пространствах, усеянных преградами и ловушками, смогут схлестнуться до шести человек (а может, и больше). Каждому будет предоставлено отдельное стадо и ангар, в который это стадо предстоит загнать всеми правдами и неправдами. Выигрывает тот, кто в кратчайшие сроки соберет наибольшее количество овечек, угробив при этом максимально возможное количество овец противника. Сейчас в рядах разработчиков ведутся активные споры о возможности переманивания чужих овечек в свое стадо с целью повышения поголовья скота, но пока все склоняются к мысли, что этого делать не стоит.

Вот, собственно, и все, что пока известно об игре. По-моему, этого более чем достаточно, чтобы ожидать появления игры с должным нетерпением и чаянием. О графике говорить довольно-таки бессмысленно: смотрите скриншоты. О звуке и музыке известно только то, что над их созданием трудятся люди сведущие, а потому ждать можно только самых лучших результатов. Остается только запастись терпением и ждать выхода игры. Что ж, не так уж это и много: в конце концов, Pandora's Box еще не успел надоесть, да и Digger 2000 уже находится в свободном плавании.



В Антарктиде тучи ходят хмуро

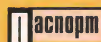
Spec Ops 2: Green Berets

В прошлом году Zombie заварила нехилую кашу, выпустив на рынок командный шутер Spec Ops: Rangers Lead the Way и открыв таким образом новое направление в игровой индустрии. Конкурентов долго ждать не пришлось — Rainbow Six, SWAT, Delta Force и Hidden & Dangerous присоединились к борьбе за геймерские сердца. У первопроходца было выявлено много слабых мест: идиотизм врагов, IQ товарищей по оружию на уровне Форреста Гампа, поддержка только стандарта Glide, отсутствие мультиплейера. Впрочем, последний недостаток был устранен с выходом add-on'a Spec Ops:Ranger Team Bravo. Но теперь Zombie учла свои ошибки, достоинства чужих проектов и готовит к выходу сиквел, посвященный другому спецподразделению американской армии — «зеленым беретам».

Роман Шиленко aka Ranger

Паспорт

Жанр: командный 3D shooter
Разработчик: Zombie Studios
Издатель: Ripcord



http://www.ripcordgames.com

Дата выхода: конец 1999 г.

На старте вам предложат потренироваться на полигоне «беретов» (бег с полной выкладкой, стрельба в тире и все такое) и только потом допустят до 5 боевых кампаний. В Германии вы вместе с немецкими коллегами из GSG9 образуете спецкоманду для выноса террористической группировки. На территории Пакистана отряд из американских «беретов» и британских «сасовцев» должен предотвратить ядерный конфликт между этой страной и Индией. Операция в Северной Корее заключается в вывозе из страны какого-то важного чиновника из





Напрасно террористы захватили эту посудину в германском порту. Объединенный отряд «зеленых беретов» и немецких спецов из GSG9 славно сегодня поохотится.



Министерства обороны. В Таиланде предстоит ползать по джунглям на границе с Малайзией на радость змеям и партизанам.

Но самая интересная кампания проходит в Антарктиде. Группа бойцов Народного Фронта им. Фарабундо Марти в районе полюса холода устанавливает радиостанцию для круглосуточного вещания на территорию

По многочисленным просьбам геймеров в игру добавлен нож, хотя все настоящие «береты», привлекавшиеся к разработке проекта, в один голос заявляли о своем предпочтении пользоваться оружием с глушителем.



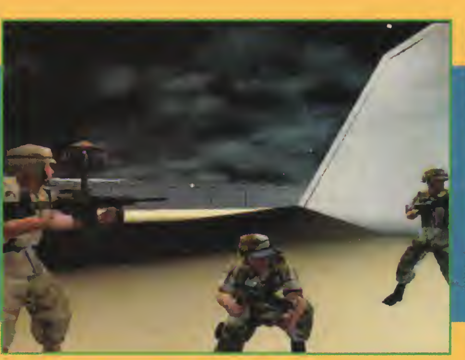
Соединенных Штатов патриотических песен. Это ж прямая угроза национальной безопасности и здоровью нации (уши у американцев завянут, понимаешь)! Соответственно солдаты, сменив зеленые береты на белые шапки-ушанки, тащатся в такую даль и подавляют вражескую радиостанцию. По дороге они сталкиваются с аргентинским спецназом, который ползает по Белому Континенту в поисках упавшего американского спутника. «Мучачос» ведут себя вызывающе, и начинается побоище. Вот такие достойные цели предлагает нам Zombie. Каждая кампания состоит из шести последовательных миссий, целью которых станет освобождение заложников, фотографирование некоторых объектов, эскорт или, наоборот, устранение эскорта.

Перед началом миссии вы набираете команду максимум из четырех «беретов». Разрешается выбирать солдат шести специальностей: снайперов, подрывников, специалистов по ближнему бою, пулеметчиков, гранатометчиков и простых пехотинцев, умеющих все понемногу. Плюс к этому у каждого солдата свой набор навыков, сильных и слабых мест. При разговоре об интерфейсе управления «беретами» авторов просто распирает от гордости. Долой двухмерные карты, теперь игрок ставит каждому бойцу задачу и указывает, какую позицию занять исключительно из 3D (это напоминает баттлзоновский интерфейс). Слева висит список солдат, справа — чем они в настоящий момент заняты. Все просто, функционально и «поинт-н-кликово». Главный дизайнер готов спорить с кем угодно, что этот элемент игры будет подвергнут массовому клонированию в проектах других фирм.

Арсенал огневых и вспомогательных средств широк и вызывает слезу умиления. Автоматы АК47, «Узи» и 9-миллиметровый Heckler & Koch M5, снайперские винтовки M82 (калибр 12,7 мм) и L96A1 (7,62 мм), новая полуавтоматическая винтовка LR300 (типа M16) калибра 5,56, двухствольный шотган Neostead, винтовка Steyr, карабин M4 (5,56 мм), легкий пулемет M249 (5,56 мм), 40-миллиметровые гранатометы H&K 69A1 и M203 (второй — подствольник на карабин M4) и еще несколько стволов. Самым необычным оружием будет OICW — Objective Individual Combat Weapon. Это недавно разработанная винтовка для пехоты нового поколения. Нижний ствол стреляет патронами калибра 5,56 мм, верхний — разрывными 20-миллиметровыми мини-снарядами. В прицельный девайс втиснут компьютер. Солдат «обрисовывает» лазером противника, а комп корректирует наводку так, чтобы осколки от взрыва мини-снаряда летели точно во врага, то есть можно поразить скрывающегося за препятствием солдата противника. Звучит неправдоподобно, но на вооружение эта штуковина будет принята уже в 2005 году. Добавляем к этому аптечки, приборы ночного видения, гранаты (осколочные, фосфорные, газовые, high explosive), взрывчатку, запасные обоймы, сигнальные огни, фонари, и уровень оптимизма просто обязан вырасти. Да, по многочисленным просьбам геймеров в игру добавлен нож, хотя все настоящие «береты», привлекавшиеся к разработке проекта, в один голос заявляли о своем предпочтении пользоваться оружием с глушителем, а не ножом.

На настоящем полигоне были записаны на пленку звуки выстрелов всех задействованных в игре стволов и сделаны фотографии, с которых затем делались текстуры, поэтому за реализм можно быть спокойным. Движения солдат (а в игре вы сможете бегать, прыгать, ползать, плавать, карабкаться по лестницам) были сделаны по технологии motion capture, а в роли фотомодели выступил главный консультант проекта, бывший «берет», на которого повесили 30-килограммовый рюкзак и заставили все


За черной маской — глаза, и для него это спорт. За первым залпом второй, его я видел еще, затем была тишина...


Количество огневых средств лучше всего описывается выражением «до фига». Автоматы, штурмовые и снайперские винтовки, пулеметы, ручные гранаты, гранатометы, нож и т. д.


Кончилась водка, отдали приказы, и первым шагнул лейтенант. В глазах у солдат читались отказы — шел в это время по лесу десант.

эти движения продемонстрировать. Он же играл главную роль в сцене «попадание пуль в различные участки тела». Роль пуль исполняли палочки, коими садисты-операторы тыкали в 6 зон возможного поражения: руки, ноги, голову и корпус.

Отдельных массовых «фу-у-у-у» со стороны пользователей заслуживал «интеллект» врага и вашего напарника. Если тот факт, что солдат противника проявлял нулевой интерес к своему товарищу, вдруг рухнувшему рядом с дырой во лбу, еще мог вызывать чувство радости (да и то только на первых порах), то меткость вашего собрата по оружию огорчала — вероятность попадания в вашу спину посланной им пули заметно превышала разумные пределы. Авторы поколдовали над AI, и вот что у них вышло. В игре используется несколько типов личности, то есть наборов планов действий на различные возникающие ситуации. Каждый тип соответствует одной из шести специализаций «беретов». Например, гражданский обеспечивает своего обладателя способностью к панической беготне по полю бою при полном презрении к укрытиям. Им-то, гражданским, все равно — подумаешь, убьют десяток-другой, а нам из-за этого mission failed покажут. Есть отдельные типы для часовых, патрулей, партизан-отморозков. Противник обладает такими же глазами и ушами, как их коллеги из Thief'а, то есть рекомендуется лежать, а не стоять в полный рост, обходить источники света или уничтожать их, избегать открытых пространств, не шуметь без необходимости и громко не выражаться. Зато всякие фишки типа отвлечения внимания противника бросанием камней в сторону здесь пройдут. Оружие оказывает заметное влияние на восприятие: снайперы видят дальше, но только в узком секторе, да и не обращают внимания на то, что происходит вблизи, шотганеры вынуждены подбираться к жертвам ближе, большую пользу приносят глушители. Враг в SO2 интересуется не только трупами товарищей, но и следами ног на снегу/грязи, лужицами крови — бдительность усилили, гады.

!

В игре используется несколько типов личности, то есть наборов планов действий на различные возникающие ситуации.

Физика игры также заметно продвинулась вперед. Новая система учета повреждений учитывает тип оружия, расстояние, с которого был сделан выстрел, угол входа пули, часть тела, в которую попали, для подбора соответствующей анимации и определения ущерба солдату. Попадание в голову, как правило, смертельно. Ранение в ногу приведет, скорее всего, к падению бойца и, если он вздумает куда-либо ползти, к появлению кровавой дорожки. Кстати, не потерявший сознание противник поползет в сторону своих и позовет на помощь, поэтому милосердие тут излишне. Исчезли пуленепробиваемые кусты, и в SO2 можно стрелять через листву, брезент, заборы, окна, двери и некоторые стены. Гранаты (и ручные, и выпущенные из гранатомета «навесом») исправно перелетают через препятствия. Отдельного спасибо заслуживает обработка рикошетов и разлетающихся осколков.

За графику отвечает собственный zombie-движок Viper 2, одинаково хорошо создающий открытые (джунгли, льды, индустриальные зоны) и закрытые (ангары, бункера, склады, немецкий многопалубный контейнеровоз) пространства. Динамическое освещение плюс эффекты от выстрелов, взрывов, сигнальных огней также на уровне, да по-другому и не могло быть, учитывая их роль в подобных операциях. Управление камерой весьма гибкое, что не может не радовать. Хочешь — смотри от первого лица, не хочешь — включай вид от третьего, причем камера может болтаться за спиной у солдата (а-ля Tomb Raider), или ее можно привязать к определенной точке местности.



Прибор ночного видения — лучший друг в тайных операциях. Если не считать убойного ствола, конечно.

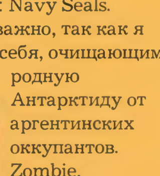
Предусмотрена возможность смотреть по сторонам в движении — похожее было разве что в Mech Warrior'ах.



Мультиплейер представлен абсолютным deathmatch'ем, deathmatch'ем команды на команду, cooperative'ом в любой из 30 синглоловых миссий, модами King of the Hill, Capture the Flag и Assassin. Как видно, Zombie не намерена уступать свои позиции и надеется с помощью многочисленных нововведений преуспеть в борьбе новобранцами типа Soldiers of Fortune, Delta Force 2 и т. д. Более того, в планах компании уже значится add-on к SO2 и третья часть Spec Ops III: Navy Seals. Но это все не так важно, так как я уже сплю и вижу себя, очищающим родную Антарктиду от аргентинских оккупантов. Zombie, не подведи!

MG





Под жарким азиатским небом группе из четырех «беретов» предстоит остановить ядерную разборку между Пакистаном и Индией.



Первая из шести кампаний пройдет в тренировочно-концентрационном лагере им. Льва Троцкого. Стоп! Там ведь рейнджеров делают, а «беретов» тогда где?..

Screwdriver:

Подается

в бокале «Хайболл»



Компоненты:

- водка «Кремлевская» — 50 мл;
- апельсиновый сок — 100 мл.

Украшения:
долька апельсина

Если помните, в «Коктейле» уже дважды проскакивали статьи про карточную фэнтезийную игру «Magic: The Gathering» — одну из самых популярных в серии TCG (Trading Card Games) — направления, бурно развивающегося в США и Европе с 1993 г. Вообще, оказывается, на свете полным-полно разных настольных и карточных игр, которые немного смахивают на компьютерные… только без этого самого компьютера. Причем это вовсе даже не игры для бедных, которые на агрегат скопить не могут. Люди играют в TCG и настольные игрушки типа великой AD&D не *вместо* компьютерных игр — а *в дополнение* к ним.

Дело в том, что настольно-карточные игры имеют два неоспоримых достоинства. Во-первых, они дают куда больший простор собственному воображению и импровизации. Во-вторых, тут у нас имеется живой, сидящий по ту сторону стола, партнер — со всеми вытекающими последствиями. Атмосферы вечерне-ночного преферанса вам не обеспечит ни одна компьютерная игра…

Короче, ряды любителей настолько-карточных игр растут и ширятся не только за бугром, но и в родимой нашей стороне. Мы решили, что обделять этих людей несправедливо и их интересам тоже надобно уделить внимание. Тем более, что большинство из них в компьютерные игры тоже играет и игровые журналы, соответственно, прикупает. А тут, значится, сюрприз…

Если дело пойдет на лад и по вашим отзывам станет ясно, что эта идея — в кассу, то в ближайших же номерах «MG» появится совершенно отдельная *постоянная рубрика о некомпьютерных игрушках* и разных новостях этого движения. Так что фанаты AD&D-TCG — пишите письма! А пока что, еще в рамках «Коктейля» — читайте о карточной игре на базе популярной вселенной боевых роботов (мир «Mechwarrior» и серия романов «Battletech»).

Преферанс для БЭТТЛТЕХА



Каждому — свое

Если спросить любителя компьютерных симуляторов «Mechwarrior» и «Mech Commander», чего больше всего не хватает в его любимой игре, то четверо из пяти скажут — очень хочется выбирать, на чьей стороне сражаться. В самом деле, существующие игры почти не предлагают в этом смысле вариантов. Понятно, что кланы, их обычаи, ритуалы, военная мощь и подавляющее превосходство омни-роботов снискали немало поклонников. Однако не кланами едиными жив «Battletech» — и сторонников Внутренней Сферы хватает. Политические коньюнктуры, непрерывные восстания, богатые традиции наемных отрядов дают обильную пищу фантазии. Недаром большая часть романов серии — именно о Внутренней Сфере.

И вот перед нами TCG-версия игр «Battletech». Знакомство с ней начнем с выбора, под чьим знаменем нам придется в будущем воевать. На выбор четыре клана: Медведя-Призрака, Волка, Дымчатого Ягуара и Нефритового Сокола. Со стороны Внутренней Сферы тоже есть варианты: Синдикат Драконов, дома Штайера и Дэвиона, Конфедерация Капеллиан, Лирянский Альянс и, конечно, Ком-Стар.

Дело в том, что деки (колоды) в «Battletech» подбираются по принадлежности (affilation). Принадлежность — отличительная черта многих карт — обозначается значком соответствующего клана или государства-наследника. Есть карты с двойной принадлежностью, есть такие, которые помечены «звездным кинжалом» кланов или маленьким контуром Внутренней Сферы, то есть принадлежат сразу ко всем кланам или государствам-наследникам. Каждая колода может включать в себя карты одной конкретной принадлежности — так и получается, что вы выбираете ту или иную сторону.

При этом наш перечень далеко не полон. В нем только те «готовые к употреблению» колоды (так называемые преконстракты), которые входят в одну из последних редакций карточного «Battletech». В разных редакциях выпущены также карты с принадлежностями кланов Стальной Гадюки, Кошек Новы, Республики Расалхаг, Сент-Ива и вовсе уж экзотические, вроде клана Бриллиантовой Акулы.

Надо сказать, что affilatons — вовсе не изощренный способ помучить игрока, составляющего колоду. Знатоки книжного «Battletech» приятно удивятся, увидев на картах знакомых политиков, тайных агентов, пилотов и прочих персонажей книг. Не обойдены вниманием и знаменитые наемные подразделения, известные



Сфероидный робот класса «Атлас». Этот стотонник отлично известен любителям компьютерных симуляторов.

учебные центры, экономические и криминальные организации Внутренней Сферы. При таком разнообразии возможностей, affilations — разумный способ исключить заведомые нелепицы вроде Серого Легиона Карлайла на службе у Дома Куриты или Наташи Керенской в кокпите боевого робота Нефритовых Соколов.

Кроме того, каждая сторона — кланы или государства-сфероиды — имеет свой «фирменный» эффект, ярче всего проявляющийся именно в комбинациях с «фирменными» картами данной принадлежности. Возьмем, к примеру, Конфедерацию Капеллиан и вселенского подонка Сунь-Цзу-Ляо. Многие карты с affilation Ляо дают возможность совершать диверсии, подкупы пилотов противника и прочие тайные и нехорошие вещи. Сам Сунь-Цзу-Ляо (вернее, его карта) позволяет использовать все эти гадости по многу раз. Колода клана Дымчатых Ягуаров основана на ракетном вооружении (объяснить такой выбор автор не в состоянии), а некоторые карты с affilaton Сент-Ива обладают нездоровой способностью шарить на свалке (Skrapheap), то есть пускать в игру уже сброшенные карты.

Что касается Ком-Стара, то большая часть его спецэффектов построена на разведке. К примеру, среди его карт имеется персонаж, хорошо знакомый читателям «Battletech» — комстаровская агентесса Джудит Фабер. Эта карта, выложенная в игре с клановским противником, заставляет того играть в открытую. Неплохо, а?

Конечно, клановская техника изрядно превосходит достижения сфероидов. И броня покрепче, и лазеры помощнее, и компьютеры наведения поразвесистее... да мало ли что! Но и у Сферы есть свои козыри. Гордые, но несколько упертые клаyнеры всегда пренебрегали такими полезнейшими вещами, как тайные операции, экономическая война или политические игры. Да что там, обыкновенные танки и штурмовые вертолеты, несколько уязвимые, по сравнению с боевыми роботами, но тем не менее очень полезные, не в чести у гордых наследников Керенского. А вот сфероиды — те очень даже уважают...

«А как же с союзами?» — возмутятся знатоки и ценители. Ведь сплошь и рядом государства-наследники вступают в альянсы, объединяются, пусть ненадолго, против какого-нибудь врага — как правило, против ближайшего соседа, желательно — родственника. Да и кланы не гнушаются совместных действий — вспомним хотя бы битву на Токкайдо. Не огорчайтесь, все предусмотрено! Существуют карты (они так и называются — «альянс»), позволяющие иметь в колоде разные affilations. Самая известная из них — «Вторжение кланов» — как раз позволяет собирать объединенную колоду, союз кланнеров против Внутренней Сферы. Таких карт немало, и все они отражают те или иные политические союзы, описанные в романах «Battletech». Правда, «альянсы» относятся к числу самых редких карт — «раритетов».

Деление карт на «обычные», «необычные» и «раритеты» «Battletech» унаследовал от «Magic: the Gathering», хотя обозначений, соответствующих этому делению, на картах пока нет. Да и подбор карт в «Battletech» аналогичный — либо в виде случайных наборов по 75 и 15 карт (стартеров и бустеров), либо в виде готовых колод — преконстрактов. Это общий принцип для всех TCG.

Рычаги на себя — и вперед!

В «Magic: The Gathering» игроки — маги, обладающие целым спектром всяческих возможностей. Цель мага — как можно быстрее истребить партнера, так что и «очки» в игре — это жизнь самого мага. Карты же — заклинания, волшебные существа, артефакты. Короче, «спеллбук» и содержимое карманов. А в «Battletech» игра — это столкновение двух подразделений боевых роботов с их непростым комплексом обеспечения — от воздушной поддержки до ремонтной базы и разведслужб. Игра ведется на истощение боевых возможностей — иначе говоря, до конца одной из колод. Поэтому и колоды, в отличие от MTG, имеют строго ограниченный размер — по 60 карт у каждого игрока.

Каждый из играющих в свой ход берет из колоды по 2 карты (как бы использует накопленные для боя резервы). Можно эти резервы поуменьшить — атаковать колоду противника (она считается вражеским складом — stockrile). За каждую единицу повреждения, нанесенную складу, атакованный игрок скидывает 1 карту — отправляет ее на свалку. Кроме того, туда же отправляются «уничтоженные» в ходе боя карты — разрушенные боевые машины, выведенные из строя объекты, сыгранные одноразовые карты-миссии. Так что колоды игроков тают довольно быстро. Проигрывает тот, чья колода закончится раньше.

Игра разбита на туры — у каждого игрока свой тур. Во время не-

ALETHA KABRINSKI
Command • Pilot • Unique • Clan
+1 initiative, +1 attack
Prevent up to 3 damage to 'Mech piloted by Aletha Kabrinski. Use this ability only if that 'Mech is fast or moderate, and only during a mission.
Her 'Mech has an uncanny ability to run between bullets.
• saKhan

Алена Кабрински — известнейший пилот клана Медведя-призрака.

Стоит сказать пару слов о самой вселенной «Battletech» — для тех, кто играть любит, а читать — не очень... Итак, на дворе — XXXI век. Люди, во все стороны разлетевшиеся с Земли еще в XXI–XXII веках, основали в Галактике множество империй и государств помельче. Заселенное человечеством пространство именуется «Внутренней Сферой». В XXIV–XXVIII веках Сфера была под властью династии Камеронов объединена в единую федерацию — Звездную Лигу. Но после гибели последнего Камерона правящие Лорды самых крупных звездных государств немедленно перессорились — каждый из них, естественно, объявил себя наследником высочайшего престола (отсюда и название этих держав — «государства-наследники»). Самые мощные «наследники» — Синдикат Дракона, Дом Штайнера, Дом Давиона, Конфедерация Капеллиан и Лирянский Альянс — тут же передрались и продолжали с небольшими передышками драться следующие 300 лет. А из простого департамента связи Звездной Лиги возникла мощная организация Ком-Стар — этакий орден, монополизировавший сверхсветовую связь и маневрировавший между «наследниками» с целью установления в Сфере собственной гегемонии...

Видя весь этот бардак, генерал Керенский (по мысли создателей вселенной — простая русская фамилия, чего уж там), главнокомандующий Звездной Лиги, увел верные ему части далеко-далеко из Внутренней Сферы, в некоторое шаровое скопление. Там он заложил основы общества Кланов, завещав им однажды вернуться и навалять всем... простите, восстановить идеалы Звездной Лиги. За 300 лет идеи Керенского стали у кланменов священным писанием, а наивысшей почестью считалось право носить его фамилию. И вот в начале XXXI века разведка донесла, что в Сфере назревают вредные тенденции. Лорды-наследники и Ком-Стар, уставшие от бесконечных свар, вроде как начали помаленьку сближаться самостоятельно... Такого нарушения святых заветов вожди Кланов, разумеется, допустить не могли. Мириться? Без нас? И началось Вторжение...



Воины Кланов считают себя суперменами. А если в ком течет кровь великих Керенских — те вообще как бы полубоги. Генетическая линия Керенского хранится в Клане Волка, оттого-то на карте волчара и воет на божественный лик...



«Воин» — вертушка огневой поддержки.

го он вводит в игру новые карты, «достраивает» их, делая пригодными к использованию, «ремонтирует» побитую технику и, конечно, атакует противника. Все действия игроков тщательно расписаны по фазам.

Карты в колоде разделяются на три основных типа (см. «Глоссарий»). Если у вас есть та или иная из этих карт, это еще не значит, что ее с ходу можно использовать. Как правило, ее приходится отдельно активировать. Для этого служит особый подтип команд-карт — ресурсы. Вводя в игру карту-ресурс, вы получаете возможность оплатить 1 единицу цены активации любой карты, которую вы собираетесь использовать.

Система строительства техники и обеспечения боевых операций продумана в игре на редкость тщательно. В игре существует понятие «ассет». Это комплекс мер, отражающих тот или иной аспект «тыловой» деятельности. Всего их пять. Assembly — «ассет», обеспечивающий техническую сторону, — что-то вроде монтажного блока. Minitions — комбинация систем боевой электроники и снабжения боеприпасами. Tactics — имитация уровня подготовки воинов и техов-монтажников. Politics — на «ассет» этого типа завязано большинство карт-диверсий, а также «внешние контакты»(к примеру, оплата наемников). И, наконец, Logistic — снабжение, перевозки.

Каждая карта имеет «цену активации» — она указывает, какую цену надо выплатить за данную карту и какие «ассеты» должны быть в игре, чтобы она могла быть активирована. «Ассеты» нанесены в виде значков на карты-ресурсы. Вместе с ними они и приходят в игру.

Если в игре нет «ассета», указанного в цене карты, то карту вы все равно сможете сыграть, но придется переплатить — цена активации заметно возрастет. Так что либо с толком готовь свою часть к боевым действиям (подбирай в колоду необходимое количество «ассетов»), либо плати.

Пусть в начале хода мы выложили карту-ресурс. После этого можно выложить еще одну карту — юнит или комманд (как уже говорилось, в свой тур каждый игрок может выложить только 2 карты любого типа; впрочем, потом это дело можно подкорректировать — есть карты, которые позволяют выложить в свой тур больше). Свежая карта ложится на стол картинкой вниз — противнику необязательно знать, что вы для него припасли. Карта помещается в «строительный регион», где ее достраивают: за «тап» (поворот, использование) каждого «ресурса» накладываем на строящуюся карту «каунтеры» (см. «Глоссарий»). Когда карта полностью достроена, она выходит в игру — переворачивается рубашкой вниз.

Любителям «стратегий» все уже ясно: как сами ресурсные карты, так и те, которые находятся в достройке, просто обязаны быть целями для атак.

И вот постройка юнита завершена. Игрок может по-разному распорядиться свежеприобретенной машиной — выдвинуть в патрульный регион, поставить охра-

ГЛОССАРИЙ

АССЕТ — хитрая штука. Он моделирует области знаний, навыков, обеспечения, необходимых для ведения войны. Ассеты приносятся в игру картами-ресурсами (они обозначены на них в виде значка). Ассет либо есть, либо его нет, и совершенно неважно, сколько у вас в игре карт с данным обозначением. Если нет — что ж, тогда его можно заменить за счет увеличения цены строительства (иногда в несколько раз). Кроме того, на некоторые ассеты завязаны всякие полезные способности. Например, наличие в игре ассета A позволяет ремонтировать поврежденные юниты.

КАРТА-МИССИЯ. Играется непосредственно во время боя. Представляет из себя некий тактический прием, ухищрение, к которому прибегают на поле боя как командир группы, так и пилоты мехов. Сыгранная миссия способна напрочь изменить весь расклад при стычке боевых машин — ведь карты-миссии изменяют наносимый дэмедж, предотвращают его, выводят машины из боя.

КАУНТЕР — мелкая монетка, фишка, шайбочка — в общем, любая мелочь, которая накладывается на карту для облегчения подсчета очков. Строительные каунтеры накладывают на «строящуюся» карту (робота или объект), чтобы обозначить степень готовности. Каунтерами повреждений обозначают каждую единицу «дэмеджа», которая пришлась по внутреннней конструкции, а не была заблокирована броней. Когда каунтеры накапливаются до положенного числа, что-то да происходит. Если это строительные каунтеры, то объект считается построенным, и его можно активизировать (использовать в игре). Если же это дэмедж-каунтеры, то юнит считается уничтоженным.

КОММАНД-КАРТА — обозначает ресурсы разных типов, сооружения, доработки и модификации техники, пилотов боевых роботов, политиков и т. д. В общем, почти все материальные компоненты Большой Войны, кроме самих боевых машин. Командные карты могут предоставлять средства для постройки юнитов, могут изменять их свойства. Есть командные карты, которые наносят повреждения вражеским объектам, а есть и такие, что выводят из игры персонажей или боевую технику. Есть даже учебные центры — когда они в игре, некоторые характеристики ваших роботов заметно повышаются.

МИССИЯ (ПРОСТО). Не путать с картой-миссией. Этим термином в игре обозначается одно нападение на одну цель группой произвольной численности. Каждая миссия может быть отбита (блокирована) одним-единственным юнитом. Поэтому вся тактика игрока как раз и заключается в том, чтобы правильно распределить как цели для миссий, так и боевые машины по различным миссиям.

ОБЪЕКТ — колода, карта-ресурс, комманд-карта. Находящаяся в процессе постройка. В общем, вся недвижимость и инфраструктура врага. Все объекты — лакомые цели для миссий.

ПИЛОТ — тип «комманд»-карты. Особо обученный элитный водитель боевых роботов. Очень часто такие пилоты представляют собой персонажей, описанных в книжном сериале. Будучи посаженными на робота, кардинально добавляют ему эффективности. Могут быть перемещены с одной машины на другую.

ПОСТРОЙКА КАРТЫ — процесс введения карт в игру путем выплачивания их «цены активации» (см. **«КАУНТЕРЫ»**). Карта, находящаяся в постройке, лежит в «строительном регионе» картинкой вниз. Ее можно атаковать. Каждые 2 «дэмеджа» снимают с карты по 1 строительному каунтеру. Кроме того, атакованную карту приходится продемонстрировать партнеру — вот вам и разведка.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ (AFILATION) — знак, показывающий, за какой клан (государство Внутренней Сферы) может играть данная карта. Есть карты, чья принадлежность указывает на все кланы (или всю Сферу) сразу. Обозначается значком-иконкой.

РЕГИОН — зона, в которой игрок располагает карты. Есть базовый регион — там лежит колода, патрульный — там находятся юниты, готовые к атаке, командный — там лежат все комманд- карты. Кроме того, есть строительный регион — в нем находятся те карты, которые игрок пока еще строит. С помощью карт-ландшафтов игрок может задавать рельеф местности для того или иного региона, например «каменистая осыпь», которая наносит 2 единицы повреждения любому роботу, атаковавшему цель в данном регионе. Ноги, видите ли, разъезжаются на камнях. Споткнуться легко и головой о валун. Кабиной то есть.

РЕСУРС — особый тип комманд-карт; за поворот (tap) единожды в тур дает право положить 1 или несколько строительных каунтеров на строящиеся карты.

СВАЛКА (SKRAPHEAP) — место, куда складываются сброшенные тем или иным путем карты. Это подбитые юниты, сыгранные миссии, разрушенные комманд-карты, а также те карты, которые были сброшены с колоды из-за повреждений, нанесенных колоде противником. Некоторые карты позволяют порыться в свалке, достать оттуда некоторое количество карт и вернуть их в игру.

ЮНИТ — активная боевая единица, способная атаковать противника. Юниты бывают трех типов — боевые роботы, машины (танки, катера на воздушной подушке, вертолеты) и бронепехота (к примеру, знаменитые клановские элементалы). Артиллерия к юнитам не относится — это «комманд». Юниты характеризуются показателями брони, атаки, структуры, уровнем скорости и, конечно, ценой.









«Жук». Модели A, B C и D — «волчьи» омни-версии одного робота. Модель «Prime» — традиционно общеклановская.

нять какой-то из объектов (к примеру, ту же колоду) или послать в атаку. Мишенями для атак могут быть любые «неподвижные» объекты — склад (колода), карты-ресурсы, другие комманд-карты, к примеру артиллерийские батареи или учебные центры. Можно напасть и на отдельный юнит (если только он медленнее атакующего).

Выдвинутый в патруль робот может блокировать атаку на любой объект (если позволит разница в скоростях, блокировать можно лишь тот юнит, что не превосходит ваш по скорости). Машина, выделенная на охрану конкретного объекта, охраняет только его, зато перехватывает и более скоростные юниты. Посланная в атаку машина не участвует в остальных миссиях данного тура, если нет спецэффекта, позволяющего использовать ее повторно.

Игрок может выбрать несколько атакующих юнитов самых разных типов — но надо помнить, что скорость атакующей группы равна скорости самой медленной машины. В отличие от MTG, где атака объявляется единожды за тур, правила «Battletech» позволяют объявить столько атак-миссий, на сколько хватит готовых к использованию боевых единиц. Здесь и начинается тактическая игра — ведь каждая «миссия», даже состоящая из целой группы боевых роботов, может быть заблокирована одним-единственным юнитом. Атакущему игроку приходится рассчитывать силы: как «вскрыть» оборону противника, заставить его рассредоточить защиту и в итоге суметь провести хотя бы одну результативную атаку. Задача же обороняющегося — «вычислить» самую мощную атаку противника и, может быть, позволить себе пропустить несколько второстепенных, не делающих погоды на поле боя. Отнюдь не всегда можно предсказать опасность той или иной атаки. Атакует вас какая-нибудь мелочь — тот же «Огненный мотыль». Прикидываете, что мехов, способных блокировать атаки, у вас мало, а у противника в резерве стоит и роет землю копытом стотонный «Дайши». И решаете вы «Мотыля» пропустить — все равно серьезных дров не наломает — подумаешь, 3 в атаке! В этом и заключалась ваша ошибка — противник, поняв, что атака не будет блокирована, играет комбинацию, усиливающую удар втрое. А ваша колода теряет 9 так нужных вам карт, или ваш единственный «ресурс» с «политикой» горит синим пламенем... Помните, что мы рассказывали о разведслужбах Ком-Стара? Делайте выводы.

Оба игрока должны внимательно следить за скоростью боевых машин. Ведь только равная по скорости машина может перехватить атакующего. У юнитов в «Battletech» три уровня скорости — быстрые, средние и медленные. Очень важно всегда иметь в патрульном регионе одну-две скоростные машины, чтобы при необходимости отразить вражеское нападение или же усилить оборону уже охраняемого важного объекта — пусть даже и ценой гибели легкого меха. Право же, лучше лишиться того же «Мотыля», чем допустить, чтобы по вашей колоде прошлась парочка «Атласов».

Само боевое столкновение — это подсчет нанесенных повреждений и живучести боевых машин противостоящих юнитов (как брони, так и «структуры»). Поясним термины: цифра, обозначающая броню юнита, показывает, сколько повреждений он может воспринять без последствий — броня как бы восстанавливается от миссии к мисии. Когда ударами противника она исчерпана, пробита, огонь рвет «структуру» боевой машины, и остаются после «миссии» «каунтеры» необратимых



Так выглядят боевые роботы. Справа — знаменитый клановский «Локи».

повреждений, накапливаясь на погибель боевому роботу.

Впрочем, бой не ограничивается только подсчетом. В ход идут карты-миссии — те самые тактические приемы и ухищрения, которые может иметь в запасе каждый командир и которым обучены водители боевых роботов. Здесь имеются карты «стрельба из укрытия» (юнит получает меньшие повреждения), «героическое самопожертвование» (наносит больше повреждений противнику, но и сам страдает вдвойне) и даже «рукопашная схватка» боевых роботов, когда нанесенные и полученные дополнительные повреждения зависят от веса машины. Полезно также иметь на некоторых роботах особых пилотов — они, конечно, для ввода в строй потребуют дополнительных затрат, но зато заметно расширят боевые возможности. Сыграют в бою и некоторые «комманды». Так, например, одна из самых популярных карт — «Поддержка аэрокосмических истребителей» — позволит в критический момент баталии нанести машинам противника дополнительные повреждения. При необходимости можно выбрать и другую цель, не робота, а то и воспользоваться картой «Ковровая бомбардировка» — тогда уж получат все. Бомба-то, она не разбирает, где свой, где чужой. Дура, одним словом.



Вот он, «Урбанмех». Хорош?

Здесь необходимо упомянуть о таком важнейшем для «Battletech» понятии, как инициатива. Все повреждения и действия-миссии, сыгранные в ходе одного боя, проходят одновременно, то есть все машины одновременно стреляют, используют дополнительные возможности и получают повреждения. Решающее значение приобретает то, как распределены повреждения между роботами противника, какие сыграны миссии, какие «комманды» задействованы в ходе операции. Поэтому для партнеров принципиально важно знать, на какие машины будет направлен удар и какие эффекты задействованы. Естественно, один из игроков объявляет свои действия первым, и второй получает преимущество — он знает, что ему грозит. Так что тот, кто выигрывает инициативу, назначает действия вторым. Существуют различные способы перехватить инициативу, например ее увеличивают некоторые пилоты или комманд-карты. Самый простой метод — использовать прыжковые движки роботов (если они, конечно, имеются). Прыгнувший робот получает минус 1 в атаке (в прыжке труднее целиться), зато на единицу вырастает инициатива. Кроме того, игрок не может сыграть карт-миссий больше, чем показатель его инициативы.

Как вы помните, цель игры — выбрать колоду противника «до дна». Методов — великое множество. Можно долбить саму колоду — каждая единица повреждения заставит противника снести на «свалку» верхнюю карту, так и не попытавшись вывести ее в игру. Можно лишать противника «ресурсов», навязывая войну на истощение, заниматься диверсиями и подрывной работой (есть такие карты). Можно, наконец, заставить противника быстро расходовать свои карты. Но все решает столкновение боевых роботов — в конце концов, это они, по замыслу создателей игры, короли сражений!



«Остановить 40-тонного робота 40-футовой ямой? Выгодная сделка!»

Кастрюльки на лапках

Что там пишут в умных книгах? «Боевой робот — это ходячая, громыхающая смерть для любой небронированной армии, которая потеряет разум настолько, что вступит с ними в бой». Ну что ж, поговорим о боевых роботах. Их великое множество. Авторы не поленились представить все сколько-нибудь известные модели — от популярнейшего «Бешеного пса» до экзотических уродцев вроде «Урбанмеха» и четвероногого «Голиафа». Почти все мехи приведены в виде нескольких модификаций или омнификаций (термин для клановских машин с модульной системой вооружения). Эти варианты различаются не только показателями скорости, защиты и атаки — дизайнеры «Battletech» ввели несколько классов понятий и эффектов, которые моделируют все разнообразие систем вооружения, столь милое сердцу истинного фаната «Mechwarrior». Среди них:

— ракеты — они позволяют наносить дополнительные повреждения (правда, попадают на бросок кубика);

— дальнобойное вооружение, поражающее цель независимо от того, защищена она или нет;

— эффект перегрева, дающий возможность за счет повреждения собственной машины нарастить огневую мощь (к примеру, вы можете одномоментно добавить 3 единицы к огневой мощи, получив за это 1 единицу повреждения от выделения избыточного тепла);

— антиракетные комплексы (снимают по 1 единице дэмеджа от ракет за каждую машину с антиракетной системой, которая есть в группе; если их 3, то данная группа боевых машин полностью прикрыта от ракетного обстрела);

— масса электроники ECM — электронные контрмеры (+1 к броне каждой машины в группе, где есть хоть один юнит с ECM), NARG — система целеуказания для ракет (повышается вероят-



Это клановская «Нова»? Как бы не так! Текст на карте гласит: «Побежденный клан предоставил дому Куриты знания, необходимые для воспроизводства омнитехнологий». Так что это сфероидный «Черный орел», созданный по клановой мерке.





Танки — «Жуков» и «Роммель». Конечно, как же еще называть танки, хоть и в XXXI веке? Но историческая справедливость опять нарушена — «Роммель» здесь будет покруче.



Знакомьтесь — Сунь-Цзу-Ляо во всей красе.



Эта карта-ресурс называется «академия водителей боевых роботов Сун-Занг». Кроме единицы ресурса, она приносит еще и ассет «тактика».



«Связь с подпольем» — эта карта, естественно, принадлежит Внутренней Сфере. Кланы до такого не унизятся.

ность попадания для всех ракетных машин в группе — на броске кубика), С3 — компьютерная сеть, улучшающая показатели атаки всех машин, оборудованных этим эффектом (+2 к атаке).

Наконец, некоторые машины оснащены топорами для рукопашной с роботами противника (+1 в бою, если только скорость врага не выше).

Многие примочки могут быть не только вшиты в робот, но и добавлены в процессе игры, так как присутствуют в виде комманд-карт типа «Enhancement»: это дополнительные блоки, броневые экраны и подвесное вооружение для модернизации боевых машин.

Но не только в «спецэффектах» счастье. Огромное значение для успеха имеет то, как быстро раскручивается колода, то есть сумеете ли вы, командир мех-подразделения, быстрее противника провести боевое развертывание части для полноценных операций. И здесь на высоте Внутренняя Сфера. Клановские омни-роботы, при всей их мощи и техническом совершенстве, чертовски дороги. Если взять две близкие по классу машины, к примеру клановский «Фантом-В» — скоростной сорокатонник — и сфероидную «Цикаду», то обнаружится: робот Внутренней Сферы совсем хилый — 3 структуры против 5, вовсе лишен брони и куда слабее в атаке. Но он в 4 раза дешевле! К тому же активизация «Цикады» требует наличия в игре только одного вида ресурса, а для «Фантома» их нужно аж 3! Да, роботы кланов круче. Да, один «Дайши» стоит целой стаи «БлэкДжеков». Вот именно — стоит... Пока молодецкий кланнер введет в игру своего любимого «Бешеного волка», комстаровец наплодит тучу дешевых и хилых мехов, которые, с парой подходящих «миссий» да при кой-какой поддержке, изрядная сила. Такой рой пчел может и закусать клановского волка...

Существует несколько стандартных типов тактик. «Штурмовая» тактика — игрок формирует ударную группу из тяжелых роботов и упорно бьет по колоде, вынуждая противника подставлять и терять свои машины. Тактика «выжженной земли», или «ресурс-киллер» — это когда, не трогая колоду, игрок уничтожает ресурсы и лишает противника возможности выводить в игру новые карты. Тактика «истребитель» — тут охота идет за вражескими юнитами и картами, находящимися в постройке. Хороший игрок всегда компонует несколько элементов различных тактик, соответственно формируя свою колоду.

End of battle

Вобщем, не все так просто. Как кланы, так и Внутренняя Сфера имеют и слабые и сильные стороны. И не существует абсолютно выигрышной стратегии. Абсолютно проигрышную, пожалуй, можно сочинить, а вот наоборот — вряд ли. Слишком уж многое зависит от «комплектации» противника — одна и та же колода может превосходно играть против одного партнера и раз за разом уступать другому (при том, что эти двое играют друг с другом на равных). Но главное — выбор правильной тактики. «Battletech» предоставляет поменьше возможностей на этапе подбора, комбинирования колоды, чем Magic: The Gathering, но в нем куда больше тактического разнообразия в процессе самой игры — куда направить атаку, как сковать силы противника, когда и по каким целям вызвать артиллерийскую поддержку, какую задачу поставить диверсантам (не забывайте, все это — карты; так что речь идет о том, когда и какую карточную комбинацию имеет смысл сыграть). Даже ландшафт поля боя можно выбирать: существуют комманд-карты «Terran», которые придают выбранному объекту полезные свойства, к примеру ограничивают возможности нападения.



«Что вам нужно — цветущая планета или ВАША планета?» Вот так-то. За войну надо платить...

Может показаться, что сама по себе вселенная «Battletech» предоставляет меньше разнообразия для развития карточной серии, чем бездонный магический мир «Magic: The Gathering». Но... дизайнеры корпорации «FASA», владеющей правами на идею «Battletech», приводят более 800 одних только роботов. А танки и прочая бронетехника, а «вертушки»? А пехота, в том числе знаменитые клановские элементалы? К тому же массу слоев мира «Battletech» авторы карточного



Один из самых известных легких роботов Внутренней Сферы. «Ворон» — платформа для навороченной электроники.

варианта даже не начали всерьез разрабатывать. К примеру, аэрокосмические сражения, без которых трудно представить баталии XXXI века, подробно описаны в книгах серии и совершенно отсутствуют как в карточном, так и в компьютерном вариантах.

Подобно другим популярным сериям TCG, «Battletech» выходит в виде редакций, имеющих некий тематический уклон. Так, редакция «Арсенал» в большей степени посвящена боевой технике — не роботам, а танкам, вертолетам, бронепехоте. Редакция «Крестовый поход» — это вторжение кланов во Внутреннюю Сферу, закончившееся бойней на Токкайдо. Основная идея редакции «Ответный удар» — сопротивление государств-наследников экспансии кланов. «Командная» редакция, первая из всех, содержит готовые колоды — преконстракты. Названия «Mechwarrior» и «Наемники» говорят сами за себя. К сожалению, пока нет аналога MtG'шного «Портала» — упрощенного варианта, позволяющего освоить базовые правила и основные приемы игры. Так что, будем надеяться, что создатели новой версии игр во вселенной «Battletech» еще не раз удивят нас интересными и играбельными выпусками своей продукции.

Карты и информация любезно предоставлены фирмой «Саргона»: www.sargona.ru,
тел./факс в Москве 493-9948,
в С.-Петербурге 445-1054.





МЕГАХИТ

В этом выпуске:

Driver

Не следует думать, что PC'шное воплощение ***«Драйвера»*** есть простой перепев консольного аналога: в нее привнесено достаточно нового, чтобы не возникло желания назвать ее простым «портом».

НА СТРАНИЦАХ 65—68

Panzer General 3D Assault

«Ролевые элементы», робко проросшие в ***Panzer General***, крепко пустили корни в его младшем брате — Panzer General 3D.

НА СТРАНИЦАХ 61—64

Rainbow Six 2

Играть интересно, причем интересно не первые полчаса, а до самой последней миссии. Задания придуманы грамотно, что позволяет пусть на краткий миг, но ощутить себя настоящим спецназовцем.

НА СТРАНИЦАХ 69—71

Всем привет!

Ну вот и собрались опять.

Ситуация повторилась. Игр было много, из них приличный процент составляли игры неплохие, и по этому поводу все разругались.

Особенно много нареканий вызвал тот факт, что статус мегахита получила игра, портированная с PSX. Лично я в этом ничего плохого не вижу: несмотря на предвзятое отношение к приставкам определенного количества поклонников ПиСи, отрицать тот факт, что некоторые приставочные игры относятся к категории шедевров — глупо.

К примеру, тот же Tekken 3. Это же шедевр!

Поэтому в Driver прошу играть непредвзято. Игра отличная, красивая и необычная.

Ну а по поводу остального... Бесспорные мегахиты. Хотя, конечно, рубрику пора расширять — в последнее время игры стали как-то приличнее.

Встречайте!

Искренне ваш Данила Матвеев



Panzer General 3D Assault

Трехмерное счастье

Николай Барышников

Первый Panzer General появился ну очень давно (по компьютерным меркам год — целая вечность), тем не менее слава этой игры не померкла и по сей день. Обрадованная успехом своего детища, SSI принялась с ужасающей скоростью клепать похожих друг на друга, как однояйцевые близнецы, новых «генералов»: Allied General, Fantasy General, Star General, Panzer General 2, People's General... Практически все игры из этого ряда становились хитами и надолго поселялись в различных TOP-листах. Слегка провальным оказался лишь Star General, который не вызвал особенных восторгов у любителей жанра wargame, хотя и занимал аж целых два компакт-диска.

Первым wargame'ом эпохи трехмерной графики стал Panzer General 2, в котором местность оставалась плоской, а юниты были двумерными. Фактически это было единственное отличие от предыдущих, однако «настоящие» танчики и пушечки смотрелись очень мило. Также в Panzer General 2 появились первые намеки на «одушевление» боевых единиц. Если ваше подразделение удачно атаковало, занимало важный город или заставляло сдаться вражеский юнит, компьютер «кидал кубики» и решал — облагодетельствовать героев или нет. В случае положительного ответа подразделение получало нечто вроде специального атрибута: «крутые ветераны», «снайперы», «эксперты-разведчики» и т. д. В дальнейшем этот отряд воевал еще лучше, благо к его параметрам прибавлялись некие бонусы, соответствующие полученному навыку. Однако, по большому счету, «умения» эти не так уж сильно влияли на ход игры, и поэтому им особенного внимания никто не уделял. А, как оказалось, зря... «Ролевые элементы», робко проросшие в Panzer General, крепко пустили корни в его младшем брате — Panzer General 3D.

Но об этом чуть позже.

География войны

«Опять без нас!» — этот истошный крик наверняка вырвался из груди тысяч отечественных игроков, которые с вожделением вставили в свои CD-ROM'ы компакт с только что приобретенной игрой. Да, опять. Воевать будем либо за немцев, либо за объединенных союзников. Мы, как это часто бывает, остались не у дел. Можно подумать, Советский Союз вообще не участвовал во Второй мировой войне. Ну да ладно, что ж тут поделать — будем рулить на убогих «Шерманах» и бросать в разведку несчастные «Даймлеры».

Вы можете проиграть несколько кампаний — 4 больших по 16–18 сценариев и несколько маленьких по 6–7 сценариев. Есть несколько выдуманных карт, например при игре за немцев после ряда блестящих побед вас будет ожидать высадка в Британии. Собственно, это практически целая мини-кампания, так как в зависимости от скорости вашего продвижения вас ждут различные карты или сценарии. Но, разумеется, большая часть боев пройдет в уже до боли знакомых любителям серии General местах: Франции, Африке с обязательным штурмом Тобрука и т. д. Фактически вам предстоит сыграть роль одного из полудюжины полководцев и пройти его





Паспорт

Panzer General 3D Assault

Жанр:	Wargame
Разработчик:	SSI
Издатель:	SSI

URL http://www.ssionline.com

Системные требования:

Процессор:	P 233 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8x

3D Acceleration Video Card






Все, теперь им не отвертеться! Мои войска собраны, воины дышат смелостью, а танки воняют горюче-смазочными материалами. Можно смело нападать. Одна беда: я долго копил такое шикарное войско, а врагов там — одно подразделение.

исторический путь. Выбор полководца определяют не только место и время сражений, но и их сложность. В принципе, уровень сложности легко подвергается настройке, однако советую оставить все как есть — кампании отлично сбалансированы, и даже экспертам придется изрядно помучиться.

Дети войны

Так как боевые действия проходят в основном в Европе и Африке в начале Второй мировой войны, сражаться вам придется отнюдь не на «Королевских Тиграх», и роль пехоты в Panzer General 3D достаточно высока. Во-первых, пехотных подразделений много (около полудюжины), начиная от банальных schutzen до элитных пионеров и десантников. Кстати, о последних — во время так называемой deployment phase они загружаются в транспортный самолет и, таким образом, практически сразу же готовы к отправке в тыл врага. Согласитесь, закинуть пару элитных подразделений прямо в центр охраняемой твердыни — достаточно неплохая перспектива. Естественно, долго они не продержатся, но тут уж ваш стратегический гений должен прийти на выручку и подсказать, как за 2-3 хода прикрыть бравых диверсантов танковыми колоннами.
К сожалению, радиус полета транспортных самолетов невелик, поэтому в некоторых сценариях забросить пехоту прямо в населенные пункты, являющиеся стратегически важными точками, не удастся.

Пехотные подразделения существенно облегчают штурм городов: сами понимаете, если в поселке окопались элитные инженерные части, травить их танками — дело совершенно неблагодарное. Теперь можно поступить проще. Если, скажем, танковая часть атакует населенный пункт, а в соседнем «гексе» располагается пехотное подразделение, атака имеет хорошие шансы оказаться успешной, так как считается, что «царица полей» (не кукуруза, а пехота) участвует в операции.

Тем не менее пехота не является единственным средством защиты и нападения. Как и в предыдущих сериях длиннющего фильма от SSI, в Panzer General Assault существует четкое деление по родам войск (истребители, бомбардировщики, артиллерия, танки, средства ПТО и ПВО, разведывательные подразделения и т. д.). Каждая такая группа насчитывает несколько (иногда до дюжины) боевых единиц, за вами остается лишь выбор конкретных моделей. Разумеется, наиболее убойные средства представлены чуть ли не в единичных экземплярах, так что использовать придется все и вся.

Существенно изменилась система создания ядра вашей армии. Если раньше было четкое разделение на main (немногочисленная, переходящая из сценария в сценарий группировка) и auxiliary forces («бесплатная» помощь, выдававшаяся для решения локальных задач), то в Panzer General 3D реализована совершенно иная схема.

В самом начале кампании вам выделяется определенное количество подразделений, например 3 танка PZ-IVD, 2 танка PZ-IIIH и десять PZ-II или PZ-38t. Точно так же дела обстоят и с остальными родами войск, лишь в случае с авиацией особенно выбирать не приходится: дадут 2-3 самолета — вот и летайте. Однако сразу же бросить на передовую все части, имеющиеся в наличии, не удастся.

В предыдущих сериях вам приходилось тратить на приобретение подразделений некие очки престижа, теперь же вас ограничат набором «слотов». Один слот — один юнит. В начале кампании обычно выдают порядка 20 слотов, но не обольщайтесь, реальная численность вашей армии будет намного меньше (о причинах этого чуть позже). В дальнейшем (особенно за Major Victories, т. е. если вы победите в сценарии примерно за половину отведенного времени) вам будут подкидывать 1-2 слота. С течением времени количество доступных подразделений будет увеличиваться, появятся новые модели танков, пушек, самолетов, изредка компьютер будет расщедриваться и одаривать вас старыми, но модернизированными единицами, например выпишет парочку длинноствольных PZ-IIIJ. «Апгрейд» происходит совершенно бесплатно — вы отчисляете из своей армии морально устаревшее подразделение и зачисляете на довольствие новенькую часть. Отдельно отмечу, что при этом опыт части, прошедшей огонь и воду, не теряется и автоматически передается свежей единице. Как? Об этом в следующем разделе.


Вот это дело! При взгляде на ТАК упакованную базу сердце радуется! Тут и командиры, и техника... Вот только еды нету — не предусмотрено!

Ролевая игра по-военному

В Panzer General 3D разработчики внесли совершенно уникальное новшество, о котором, пожалуй, раньше никто и не задумывался. Теперь к каждой, подчеркиваю — КАЖДОЙ, боевой единице прикрепляется командир (при этом сами командиры также соответствуют родам войск —

Стратегия и тактика

Война — дело тонкое, и не самую последнюю роль в ней играет протяженность фронта. Старайтесь не растягивать свои силы и выстраивайте их в виде копья, на острие которого находится разведывательное подразделение. Прикрывайте наземные войска авиацией, концентрируя ее на флангах. Учтите, что истребители — прекрасные разведчики, только не подставляйте летчиков под огонь зенитных орудий без особой нужды. Прикрывайте танками артиллерию и пехоту, следующую вторым эшелоном. Если вам предстоит захватить два или более населенных пункта, находящихся на большом расстоянии друг от друга, разделите свою армию на примерно равные части и атакуйте сразу по нескольким направлениям, в противном случае враг может организовать эшелонированную оборону, оттянув части от «спокойных» зон.



в пехоту не имеет смысла зачислять легендарного аса или элитного артиллериста). Только при отсутствии «родного» командира в танк можно засадить зенитчика — естественно, из-за этого данное подразделение будет воевать несколько хуже.

Но это далеко не все. Во-первых, командиры также занимают драгоценные слоты, а, приобретая опыт, требуют все больше и больше места под «себя, любимого». В конце концов суперкрутой командующий может занимать столько же места, сколько три боевые единицы под командованием обыкновенных офицеров. Зато именно командиры, а не сами «железки» или пехотинцы набирают опыт, поэтому и замена устаревшей части на новую происходит совершенно безболезненно — вы просто переводите командира в новую часть.

Во-вторых, командующие по мере развития получают специальные навыки, бонусы к передвижению и атаке. Как, например, вам понравится бомбардировщик A-26 Invader, который летает ПЯТЬ раз за ход и после этого еще ТРИ раза бомбит? Ну а если к этим параметрам прибавить такой специальный навык командира, как способность бомбить в ДОЖДЬ? Это уже не бомбардировщик, а летающий кошмар, сбежавший из психушки, сосед Фредди Крюгера. Подлетели к танку — бац, бац, бац — и нету больше вражеской единицы, ну а за счет оставшихся ходов вернулись на аэродром и пополнили боезапас. А теперь представьте САУ, которая, не напрягаясь, проехала половину карты, а потом еще два или три раза саданула по городу. Впечатляет? И это не мечты, а суровая действительность.

Развитие полевых командиров происходит по следующему алгоритму: вы побеждаете в сценарии и получаете возможность повысить нескольких офицеров (конкретное количество поощрений зависит от локальных условий и «качества» игры). Младший командир имеет две звездочки (крестика) на погонах. При получении пятой, восьмой и двенадцатой звезды ему полагаются «уровень» и боевая награда. С каждой звездочкой отряд, во главе которого стоит данный офицер, получает дополнительный ход. Награда соответствует специальному умению, которое выбирается случайным образом из определенного списка (разумеется, танковый командир никогда не научится совершать «противозенитные маневры», а асистребитель не сможет увеличить радиус стрельбы на одну клетку). Специальные навыки выдаются командирам еще и во время боя в случае, если их часть совершает подвиг: уничтожает врага, который заведомо сильнее, отбивает натиск превосходящих сил, занимает ключевую точку.

Часть подобных умений не относится к разряду сверхнужных, например дополнительный бонус к боезапасу — не столь критичен, однако некоторые специальные навыки просто поражают воображение: увеличивается дальность и мощность стрельбы, расширяется «кругозор» части, не снижается показатель защиты при атаке с воды. Некоторые подразделения всегда стреляют первыми (сами понимаете, к чему это приводит, особенно если остальные условия примерно равные).

Кроме этого, офицер пятого уровня, если переводить на язык предыдущих «Генералов», воюет как элитный юнит с силой 12, а офицер 8-го уровня равносилен отряду с мощностью 14.

Но на этом ролевые элементы не заканчиваются. Каждый вид войск, независимо от наличия офицера, имеет собственные навыки (обычно два). Например, зенитное орудие за один ход можно переквалифицировать в обыкновенную пушку, стреляющую по наземным целям, танкам отдать приказ занять оборонительную позицию, а противотанковым орудиям окопаться в засаде. На любое подобное действие нужно потратить один ход, но, еще раз напомню, у хорошей единицы их никак не меньше пяти, а то и все десять.

В результате рано или поздно перед вами встанет выбор: какую армию содержать. Иметь много слабых танков и самолетов или компактную группировку из 7-10 боевых единиц, каждая из которых может играючи справиться с 2–3 оппонентами? Пожалуй, наилучшим решением будет все же сочетание этих вариантов. Совсем не вредно иметь 3–4 офицеров высшего разряда, которые образуют острие вашего разящего копья, и дюжину единиц среднего уровня, давящих врага «массой». Тактика «генерала — в каждый танк» может оказаться провальной, так как малым количеством подразделений трудно контролировать большие пространства.



Хоть истребитель и подбит, неприятностей от него все равно множество. Ну не любит он мои бомбардировщики, не лю-бит! И соответственно постоянно пытается уничтожить насмерть.

Материальная часть

Комплектация армии — весьма важное и ответственное задание. Ни в коем случае не пытайтесь воевать одними лишь танками или пехотой. Более или менее идеальный состав вашего войска выглядит так: 2–3 бомбардировщика, 2–3 истребителя, 2 САУ (они намного мобильнее обычных орудий, хотя и уступают им по огневой мощи), 4–5 танков, 2–3 истребителя танков, 2–3 отборных пехотных подразделения и один разведывательный броневик. В таком случае вы сможете взломать любую оборону. Спокойно расставьте артиллерию, предварительно зачистив местность танками и, таким образом, обезопасив себя от вражеских вылазок. Артиллерия в клочья разнесет противовоздушную оборону противника, что сделает окопавшихся солдат легкой добычей для бомбардировщиков, которых, в свою очередь, прикроют истребители. Когда защитники будут подавлены и прибиты к земле, в игру вступит пехота и выбьет подразделения противника из траншей или населенного пункта. Отступившие, но не сдавшиеся части окажутся удобной мишенью для все тех же танков. В случае оборонительных действий похожее построение сделает ваши позиции практически неуязвимыми: танки, надежно охраняемые тяжелыми орудиями и самолетами, очень трудно убедить подвинуться и покинуть заготовленные позиции. Разумеется, предложенная схема не универсальна, и вам наверняка придется вносить коррективы. Например, если в конкретном сценарии у англичан будет десяток истребителей против ваших двух — срочно замените бомбардировщики на мобильные зенитные установки.



Апофеоз боя! Стреляют танки, падают самолеты, опять стреляют танки, самолеты уже просто сыплются сверху, нанося непоправимый ущерб плантациям брюссельской капусты и брокколей. То есть брукколи. Ну, вы меня поняли.

Психология победителя

В первую очередь уделяйте внимание ключевым населенным пунктам, которые необходимо захватить для успешного завершения сценария. Чтобы добиться Major Victory, ошибок совершать нельзя. Атакуйте мощно, быстро и беспощадно. Нанесли удар, заняли город, разогнали обороняющие его части и «катите» дальше, ударная группировка не должна знать остановок. Всегда держите 2–3 подразделения, в задачу которых будет входить уничтожение деморализованных и изрядно потрепанных врагов, выбитых с позиций. Иногда имеет смысл держать небольшое элитное соединение, состоящее из пары танков, пехоты и связки «бомбардировщик — истребитель», которое будет заниматься захватом второстепенных населенных пунктов и аэродромов. Зачем брать «лишние» города? Очень просто — за взятие любого из них вы обязательно получите бонус: командира вашей единицы могут повысить в звании или в штаб доставят новую технику. Пренебрегать удаленными аэродромами тоже не стоит. Во-первых, вы выбиваете почву из-под ног вражеских авиаторов, лишая их возможности чиниться и пополнять боезапас. Во-вторых, лишние базы всегда могут пригодиться: иногда сложно точно рассчитать момент, когда у ваших бомбардировщиков закончится запас бомб и патронов.

Многоходовые комбинации

Изменения претерпела не только логическая, но и физическая часть игры. Вам предстоит осваивать совершенно новый (сильно упрощенный) интерфейс. Основа игры сохранена: вы и компьютер ходите по очереди, но, как уже было сказано выше, любая единица теперь может «сходить» и «выстрелить» не один-единственный раз, что существенно меняет механику игры. Расстояния, которые покрывались в Panzer или Allied General за 5–6 ходов, уже не выглядят гигантскими, разведывательные броневички за пару «турнов» проезжают полкарты. В связи с тем, что игра стала полностью трехмерной, появилось такое новшество, как линия огня — противотанковая пушка откажется стрелять, если ее цель находится за горой. Есть понятие «доминирующая высота» — любая единица, находящаяся на более высокой позиции по отношению к противнику получает солидный бонус к показателям «защиты» и «атаки». Хотя, в принципе, костяк игры сохранен: по дорогам ездить лучше, чем по болотам, с речки атаковать весьма проблематично (если командир единицы не обладает специальным навыком «специалист по речным операциям»), подразделение, которому некуда отступать, сдается, артиллерия прикрывает союзные отряды, подвергшиеся нападению и т. д.

Компьютерный интеллект, всегда отличавшийся коварством в играх компании SSI, задаст вам перцу и в этой серии поистине бесконечной саги о разнообразных генералах. Во-первых, AI в критических ситуациях каким-то непостижимым образом раздобывает «рог изобилия», и его материальная часть становится неистощимой (и причем тут интеллект? — *Прим. отв. ред.*). Одинокий городок, охраняемый слабеньким пехотным подразделением, может всего за один ход окружить себя кольцом бронетехники и артиллерии, подкрепленной нешуточным количеством зенитных орудий. Массу неприятностей доставляет и такой фокус: вы мощным катком катитесь по вражеской территории, сметая один очаг сопротивления за другим, и, наконец, начинаете готовить передовые части к штурму последней твердыни. До конца сценария остается 3–4 хода, вы прекрасно понимаете, что выбьете врага за два, а тут вдруг, откуда ни возьмись, в центре карты, в вашем глубоком тылу, появляется разведывательный броневик или пехотная часть, которая, не встречая никакого сопротивления, захватывает пару стратегически важных населенных пунктов. Времени вернуться назад нет — блестящая победа мгновенно обращается в позорное поражение. Поэтому поневоле приходится выстраивать «глубокий» фронт, периодически патрулировать тылы и тщательно зачищать местность, добивая любой вражеский юнит, каким бы безобидным он ни казался.

Ну, а в остальном все осталось по-старому: привычные наскоки в лоб при попытках атаки, тупая, но эффективная оборона «не умением, а числом». Для бывалого игрока эти уловки не составят проблем, но новичку придется помучиться.

В целом впечатление очень благоприятное — Panzer General 3D Assault нельзя назвать неудачным проектом. Любители серии по достоинству оценят новшества, предложенные разработчиками, хотя, быть может, «ролевизация» wargame, о которой я говорил чуть выше, может шокировать некоторых фанатов. Тем не менее настоятельно советую приобрести — вы наверняка без проблем убьете 2-3 недели. Насмерть. И не будете жалеть о потраченных деньгах и времени.



Вот этот ящик, на который указывает стрелка, — не ящик вовсе даже, а просто грузовик, повернутый к зрителю тыльной частью кузова.



Захватить эти поселения — мечта любого командира. Но, пока до них доберешься через горы, поседеть можно.

Трехмерные изыски

Название игры — Panzer General 3D — говорит само за себя. Двумерная рендеренная карта с плоскими юнитами (или двумерными изометрическими в случае Panzer General 2) канула в Лету. Местность стала полностью трехмерной, с характерными холмами и низинами. Анимация боевых действий также впечатляет (хотя ее можно принудительно отключить): самолеты пикируют, инженеры пользуются огнеметами, подбитые танки взрываются... Просто красота, если, конечно, войну можно охарактеризовать таким словом. Качество графики также не подлежит суровому «разбору»: просто, симпатично, со вкусом и без излишней вычурности. Может быть, следовало чуть увеличить количество кадров анимации боевых подразделений, но это уже придирка из разряда «надо поругать, а то как-то слишком радужно получилось». Звуковые эффекты выполнены весьма прилично, хотя о музыке такого сказать нельзя. Боевые действия проходят под грохот военных маршей, которые сами по себе — замечательные музыкальные произведения, но вместе они производят тоскливое впечатление. Слава Богу, музыку можно отключить и отдохнуть от литавр и медных духовых инструментов, столь занудно бьющих по мозгам.

Мартовский Кот

Запах горящего асфальта



Вот и свершилось! «Он вышел, он вышел», — кричали люди и в воздух чепчики бросали. Сколько слухов, недомолвок и предположений было раскидано по Сети, сколько скриншотов предъявлено изголодавшейся публике. Злобные пользователи PSX ходили и посматривали свысока на бедных любителей PC: еще бы, ведь у них был, а у нас нет.

Но времена меняются, и теперь мы можем с гордостью сказать, что наши догоняют, а скоро и перегонят постылую страну Приставочек и Приставок.

Если вы, уважаемые читатели, решили, что речь идет о чем-то невероятном или сверхъестественном, то вынужден вас огорчить: ни одного ежика-мутанта по ходу дела вы не увидите. Все гораздо проще.

На PC вышел Driver. Вот так обыденно я объявляю вам о начале новой эры, почти новой жизни.

В процессе развития темы преступности в играх разработчики довольно быстро обратили свое внимание на проблему угона различных средств передвижения, а так же к ее разновидности — совершению преступлений на угнанных транспортах. До угона трамвая и побега из тюрьмы на троллейбусе дело по каким-то сакральным причинам пока не дошло, но вот элементарная моторизированная преступность в наличии уже имеется. Речь, естественно, о незабвенном GTA.

На протяжении всего времени существования GTA у игры не наблюдалось, и, что самое важное, не предвиделось каких бы то ни было конкурентов. Но теперь такой конкурент есть, больше того — откровенный фаворит в жанре: уже сейчас возникает вопрос, а сможет ли вторая часть GTA обставить это чудо творения рук человеческих.

Действительно, «Драйвер» (позволим себе называть игру русским словом: вероятнее всего, оно войдет в наш быт, подобно «Карме» и «Кваке») — игра как минимум уникальная, как максимум революционная. Причем скорее второе, чем первое. И не следует думать, что PC'шное воплощение «Драйвера» есть простой перепев консольного аналога: в нее привнесено достаточно нового, чтобы не возникало желания назвать ее простым «портом».

Нам показалось, что несколько некорректно было бы строить статью на сравнении игры, поселившейся на наших винчестерах, и приставочного варианта «Драйвера». Хотя бы потому, что значительная часть наших читателей малознакома с такой ипостасью игрового бизнеса, как приставочные платформы.

Итак, Driver как он есть. Идея, положенная в основу игры, проста: полное противление закону, социальному порядку и общепринятым нормам. Мы — полная противоположность законопослушным гражданам, мы — преступники. Где-то в стороне от нас стоят простые миряне (читай законопослушные коровы), а супротив нас — органы исполнительной власти, в нашем случае — копы. Весь перец (суть, соль — вставить по желанию в зависимости от степени законопослушности) игры в противлении власти этих самых копов. Если «так сказал фараон», то мы сделаем иначе — в лучшем случае, в худшем — заткнем ему глотку его же фуражкой. Это то, чем нужно проникнуться, садясь играть в «Драйвера», без чего играть будет решительно невозможно, хотя если само

Паспорт

Driver

Жанр:	3D-action/ автосимулятор
Разработчик:	Reflections Interactive
Издатель:	GT Interactive

URL http://www.gtgames.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	P II 300 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	4x
	3Dfx

собой не получится, то игра сделает свое черное дело, и нужный настрой появится. Все время пребывания в мире игры нам предстоит провести за баранкой автомобиля, ни на минуту не отрывая от нее дланей и не отпуская правой ногой педали газа. Если преступление где-то и работает в связке с наказанием, то только не в городе, где властвует Драйвер.

Опустимся с небес на землю и побережем остатки накопившихся чувств на заключительный абзац, сейчас же займемся простым изложением фактов.

Танец начинаем от главного меню игры, которое само по себе самодостаточно. Подобное вообще крайне редко встречается, а вкупе с простой красотой исполнения выглядит как «то, что я хотел всю жизнь...». И это действительно так. Первое, что предлагается нашему вниманию, — это режим Training, имеющий два подпункта: Car Park и Desert. В первом вас научат грамотно управляться со своей машиной. Во втором научат мастерски управлять автомобилем на скоростной извилистой трассе. Даже опытным водителям всячески не рекомендуется пренебрегать данным пунктом меню: у игры есть свои особенности, осознать которые самостоятельно, конечно, можно, но потребует это массы ненужных усилий.

Второй пункт главного меню — Driving Games. Собственно, здесь и начинается самое-самое в игре. Это еще не основной сценарий, это лишь пикник на обочине главного сюжета, но даже если вы представляете себе NFS без Pursuit, то вряд ли можно представить себе «Драйвера» без Driving Games. Разберем отдельные «подыгры» по-порядку.

Pursuit. Погоня. В ваше распоряжение предоставляется полицейский рыдван (без мигалок и сирены), на котором предстоит догнать злобного преступника и запинать гада. В верху экрана можно наблюдать три индикатора: Damage — две штуки (ваш и законопослушника) и Felony (количество совершенных правонарушений). Игра прекращается в следующих случаях: вы раздолбали свою машину до состояния нестояния на четырех колесах, вы привели машину оппонента приблизительно в ту же кондицию, вы совершили количество правонарушений, превышающее невесть кем дозволенное, вы потеряли преступника из поля зрения или, наконец, у вас просто вышло время, отведенное на поимку злоумышленника. Гоняться предстоит по улицам таких небезызвестных городов, как Майами, Сан-Франциско, Лос-Анджелес и, естественно, Нью-Йорк. Поначалу доступны лишь два первых города (по два района на каждый сити), но по мере совершенствования умений вам предоставят возможность освоить и оставшиеся города.



Города весьма реалистичны. Но, к сожалению, совершенно неинтерактивны. Можно до потери пульса биться об маленький заборчик, а он все равно не пострадает.

Gateway. Катаемся в тех же местах, но теперь уже не «за», а «от». От копов, как вы понимаете. Пока только от одной машины. Суть в том, чтобы уйти от погони (у фараонов есть определенный «конус», на маленькой карте в нижнем углу экрана его очень хорошо видно). Как только вы удалитесь от копа на достаточное расстояние, конус из красного станет белым — можно вздохнуть спокойно, вы победили. Однако не следует забывать, что машины братков с браслетами ездят по определению лучше вашей и уйти от погони не так-то просто. Поэтому предстоит вспомнить все то, чему учили в трейнинге. Игра прекращается в случае, если фараон по винтику разнесет ваше авто. Об уровне повреждений последнего можно судить все по тому же индикатору Damage.

Cross Town Checkpoint. Тут и по названию все ясно. Катаем по городу и разыскиваем чекпоинты. На каждый город по шесть поинтов, радует отсутствие раздражающего лимита времени — стимулом к совершенствованию уровня вождения является лишь шкала рекордов, отображаемая в верхнем правом углу. Дешево и сердито. Несмотря на откровенную простоту (отнюдь не кажущуюся, а вполне реальную), захватывает до скрипа в ушах.

Trail Blazer. Сей вариант автодрайва очень напоминает езду по чекпоинтам, с той лишь разницей, что время строго ограничено и столбиков, символизирующих собой те самые поинты, ровно сто штук. Поначалу ужасаешься жалкому огрызку времени, отведенному на прохождение этапа (секунд восемнадцать-двадцать, в зависимости от города), но стремительно успокаиваешься, осознав, что при сшибании очередного зеленого столбика к общему тайму присовокупляется секунда-другая. Больше экстремальных ситуаций, больше экшна, больше скорости! А разве что-то еще нужно настоящему драйверу?!

Survival. Ездить можно только лишь по одному городу — по Майами, но адреналин поступает в кровь в режиме ускоренного шлюзирования. Да и может ли быть иначе, когда за вами гонятся не один, и даже не два фараона, а целая популяция. Периодически к делу подключаются все новые и новые бригады, от чего жить становится совсем уж невмоготу.

Dirt Track. Путешествие по пересеченной местности. Ухабистые



Солнце, Майами. Полицейские не жалеют ни своих машин, ни машин простых граждан. Им, по правде говоря, на все наплевать: лишь бы мне неприятно сделать.

Перед тем как начать собственно игру, вам предстоит сдать экзамен по вождению. Чтобы понять, что же от вас требуется, загляните в Training, там все очень наглядно показано, но вот на что конкретно нажимать, никоим образом не упоминается.

Необходимо выполнить следующие **фигуры высшего пилотажа кара:**

Burnaut — резкий старт с места. Просто нажмите данную клавишу управления и рваните с места. О правильном выполнении трюка свидетельствует облачко пыли, вылетающей из-под колес.

Handbrake — ручной тормоз. Разгонитесь и вдарьте по ручнику — машину занесет, а добрые судьи зачтут вам этот нехитрый трюк.

Slalom — в гараже имеются в наличии два ряда столбов-подпорок. Необходимо навернуть серию восьмерок вокруг одного из рядов (смотри трейнинг). Основным советом в данной ситуации будет использование простого тормоза, но никоим образом не ручника. При использовании последнего машину всячески заносит и успешное выполнение задания становится проблематичным.

Поворот на 180° — все очень просто. Разгоняемся и бьем по ручнику, одновременно нажав клавишу поворота. При должном старании у вас получится даже не 180°, а 360°; данный трюк также необходим для сдачи теста.

Reverse 180 — разворот на 180° при езде задом наперед. Довольно простой трюк. Разгоняемся задком вперед и нажимаем одну из кнопок поворота, кнопку же заднего газа отпускаем. Занесет так занесет.

Speed — хорошенько разгоняемся по центру гаража и дожимаем кнопочку speed — машина разгоняется до максимальной скорости, а вы тут же жмите тормоз и не отпускайте его. В момент, когда произойдет проворот колес, вам зачтут еще один элемент — Brake Test.

Lap — нужно проехать один-единственный круг вокруг гаража.

Все вышеперечисленное кажется несложным, но на выполнение всех заданий отведена всего одна минута, что может оказаться фатальным. Поэтому советуем **совмещать выполнение элементов.** Например, при выполнении элементов слалома можно попутно провернуться на 180° и 360°, а также выполнить тест скорости и тормозов.



трассы и вы за баранкой раздолбанного авто. Четыре трека, никакого лимита времени или места и бесшабашная планочка «беста», маячащая перед глазами и сподвигающая на новые подвиги (простите за тавтологию). Необходимо намотать шесть кругов, не умертвив при этом своего железного коня. Учитывая, что оппонентов не предвидится, довольно грустное занятие для благородного дона, но идеально подходящее для истинных педантов машинного рукоприкладства.

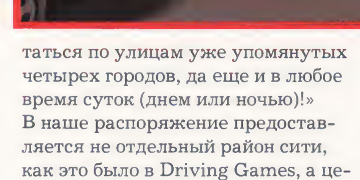
Carnage. Оригинальная концепция. Наш выбор. Здравствуй, родимая «Карма». Минута времени и оживленная магистраль одного из четырех городов. Машинки, как игрушечные, отлетают от капота, и за каждую начисляются те, что не пахнут. Все бы хорошо, вот только подлые пешеходы ну никак не желают попадать под колеса, увертываясь самым немыслимым



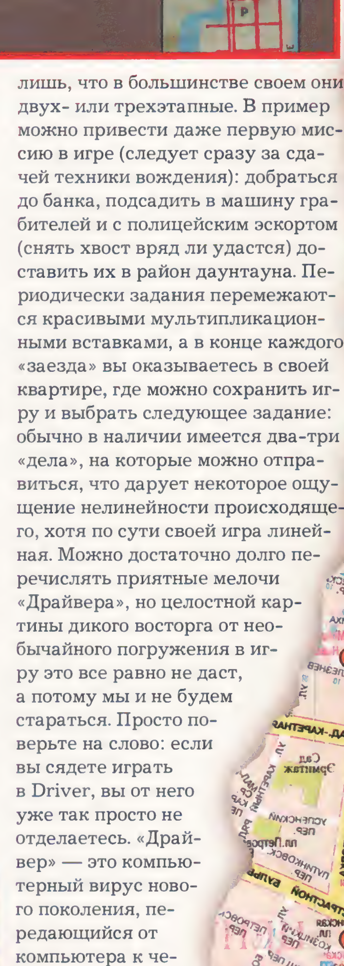
образом в самый последний момент. Брутальное начало игры в этом режиме. Не проходите мимо — покупайте этих слонов, их есть у нас.

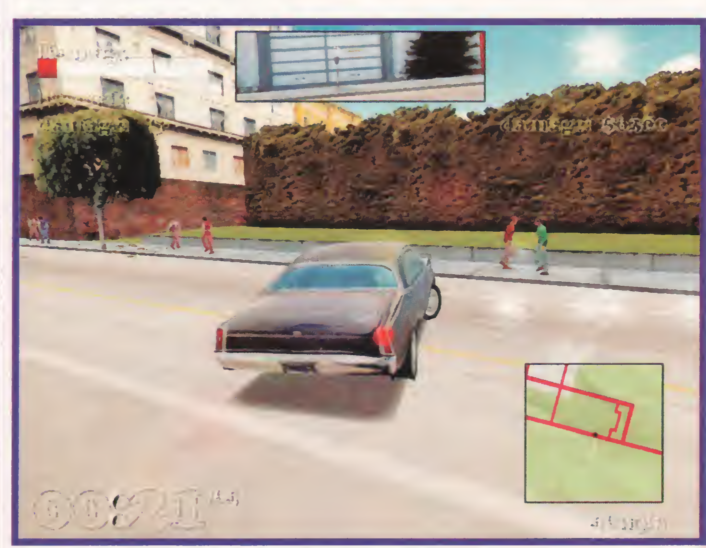
Очередной пункт главного меню — Take A Ride. По сути ничем не выдающийся режим, но от этого не менее приятственный. Да и кого может не порадовать любезно предоставленная возможность покататься по улицам уже упомянутых четырех городов, да еще и в любое время суток (днем или ночью)!»

В наше распоряжение предоставляется не отдельный район сити, как это было в Driving Games, а целый город, с возможностью посещения всех достопримечательностей и злачных мест. Но чревато нарушение правил дорожного движения, не спит батька фараон, и ночные бдения его не менее опасны, нежели дневные. Малейшее правонарушение — и вы станете счастливым обладателем «хвоста» из десяти и более копов, отделаться от которых вряд ли удастся.



Настала пора переходить к святая святых «Драйвера», к миссиям игры, к ее основному сюжету. Удивительно, но оказывается, что тут-то и говорить особенно не о чем. Во многом наблюдается заимствование идей GTA, хотя и собственных хватает с избытком. Перечислять задания отдельных миссий не имеет особого смысла, скажем лишь, что в большинстве своем они двух- или трехэтапные. В пример можно привести даже первую миссию в игре (следует сразу за сдачей техники вождения): добраться до банка, подсадить в машину грабителей и с полицейским эскортом (снять хвост вряд ли удастся) доставить их в район даунтауна. Периодически задания перемежаются красивыми мультипликационными вставками, а в конце каждого «заезда» вы оказываетесь в своей квартире, где можно сохранить игру и выбрать следующее задание: обычно в наличии имеется два-три «дела», на которые можно отправиться, что дарует некоторое ощущение нелинейности происходящего, хотя по сути своей игра линейная. Можно достаточно долго перечислять приятные мелочи «Драйвера», но целостной картины дикого восторга от необычайного погружения в игру это все равно не даст, а потому мы и не будем стараться. Просто поверьте на слово: если вы сядете играть в Driver, вы от него уже так просто не отделаетесь. «Драйвер» — это компьютерный вирус нового поколения, передающийся от компьютера к человеку, зараза, которая не даст вам покоя очень и очень







Танцы по-автомобильному.

долгое время. В свое время это сделал GTA, теперь этот подвиг повторил Driver, но уже на уровне нового витка спирали.

Однако хватит дифирамбов, перейдем к негативным сторонам игрового процесса, которые просто не могут не присутствовать в подобном шедевре. Не имеет особого смысла углубляться в них, просто перечислим и пойдем играть дальше. Итак.

Нас лишили возможности выскочить из машины и погулять по тротуару под проливным дождичком — все время игры придется провести за баранкой вашего шевроле (это не марка, а лишь собирательный образ), сменить которое также позволяют весьма нечасто. Лишь на отдельных миссиях дают порулить чем-то оригинальным, отличающимся от стандартной модели для рядовых миссий. Уж если продолжать сравнение с GTA, то оно (сравнение) явно не в пользу »Драйвера«. А жаль. AI полицейских безусловно на очень высоком уровне, но, скажите на милость, почему эти уроды так и норовят устроить лобовое столкновение? Порой даже злость берет от осознания того, что несущийся навстречу, мигающий мигалками автомобиль через секунду окажется намертво впечатанным в лобовое стекло твоего «доджа». Но все же это — главное. Поэтому хватит о мелких гадостях, лучше поговорим о графике и дизайне. Благо они того заслуживают.



Заперли несчастную тачку в загоне! А ведь ей так хочется на волю, в пампасы… Но не пускают, говорят: «Тут жить будешь!»

О графике можно сказать лишь то, что выполнена она на самом высоком уровне. Поддерживаются разрешения от 320x240 до 1600x1200, причем в последнем игра выглядит просто бесподобно. Динамическое освещение и тени, яркие текстуры, много-много полигонов — все это есть и будет есть... ресурсы вашего компьютера. При наличии Voodoo II игра сносно бегает на P 300 с 32 Мбайт RAM, но с минимальной детализацией, включение которой (читай, выключение всего) весьма плачевно сказывается на визуальном восприятии игры. Зато на P II 450 с 64 Мбайт вкупе с TNTII!!! Это надо видеть! Вообще же, следует отметить, что игра весьма либерально относится ко всем желающим подобрать настройки по своему вкусу: до «Кваки», конечно же, далековато, но с NFS вполне сопоставимо. Говоря о дизайне, следует упомянуть, что города смоделированы в полном соответствии со своими прототипами и весьма детализированы, что просто не может не радовать.

В общем, смотрите на скрины и играйте в игру: этого должно хватить. Звук и музыка — просто песня, ни малейшего желания что-либо отключать или делать погромче. Напротив, всяческие рекомендации к использованию продвинутых колонок, сабвуферов и наушников даю я вам сейчас, и прямо тут!

Этот абзац в статье — последний. Продолжать петь дифирамбы нет особого смысла: ими вы уже сыты. Поэтому просто сообщаю, что статья закончена и настала пора бежать в магазины за подарком. Только прежде, чем делать его друзьям, сделайте такой подарок себе. Это моя к вам последняя просьба (читай: рекомендация). MG

КАРТИШКИ

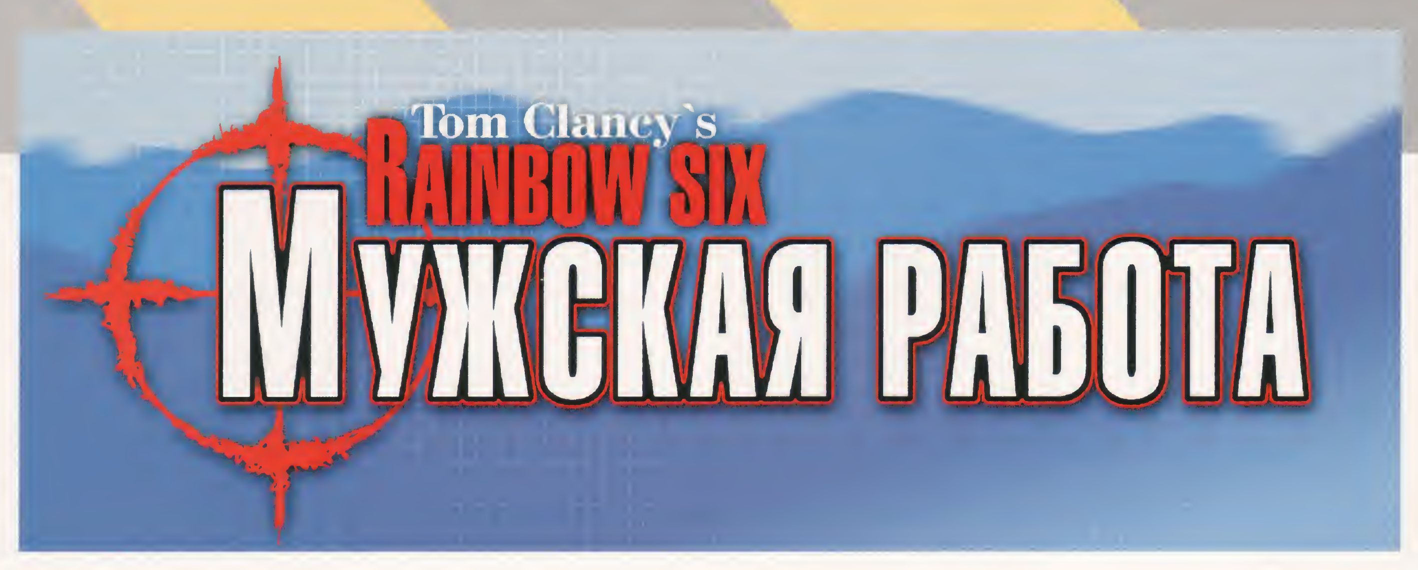
Карта — очень оригинальная фишка в игре. Не сразу понимаешь, как этим чудом пользоваться. Но все довольно просто: карта все время поворачивается в направлении вашего движения по городу, а стрелка указывает направление на север. Чтобы точно понять, где вы находитесь, всячески рекомендуется включать паузу и вызывать полную карту региона.

СОВЕТЫ ПО ЛИКВИДАЦИИ «ХВОСТА»

Сразу усвойте, что в скорости вам с фараонами не тягаться и на прямой уйти от них очень и очень непросто. Но возможно… Если вы несетесь по двухколейке, то попробуйте почаще перескакивать на противоположную полосу: это должно помочь, а чтобы коп не подтаранивал вас сзади, обогнав очередного мирного жителя, выруливайте на прямую его движения (вы как бы прикрываете его машиной свои тылы).
Машины копов отстают от вас, и в случае, если вы удачно миновали их кордон (выставленные поперек дороги шипы).
В переулках скрыться от копов намного проще. Просто побольше лавируйте, и вскоре фараоны потеряют вас из поля зрения.
Отправляясь на задание, помните, что в его начале копы, скорее всего, не осведомлены о ваших антиобщественных намерениях и, если вы не будете нарушать правила, не станут к вам приставать. Пользуйтесь этим и не сажайте себе на «хвост» толпы серых братьев.

МУВИКИ ЗДАНИЙ И ЗАЕЗДОВ

В игре есть замечательная возможность ваять собственные мувики отдельных заданий и одиночных заездов. Можно оставить это на совести компьютера, но можно и поэкспериментировать с камерами. В игре их представлено три разновидности: **In Car, Chase Camera, Tripod Camera.** Несмотря на небольшое разнообразие, поле для творчества открывается весьма обширное.



Мужская работа

Remo Williams

Да, господа, что-то нас в последнее время засимулировали насмерть. Просто насмерть. Какие только симуляторы не появились! Бокс, альпинизм, футбол и хоккей (ну, это понятно), спецназ...

Тема войск специального назначения ныне популярна, как никогда ранее. Все началось со сьерровского Swat 2, который хоть и был стратегией, игрался достаточно приятно. Главным недостатком игры была, несомненно, некоторая глюкавость и склонность к тормозам, ну да с кем не бывает. Главное, что S2 проходился на одном дыхании и с приятностью.

Потом были многочисленные Spec Ops'ы, Delta Force'ы и Rainbow Six'ы. Причем разработчики сумели обыграть разные аспекты нелегкой солдатской жизни: если, к примеру, в Delta Force основное внимание уделялось операциям по зачистке различных территорий от всех проявлений жизненной активности, то в Rainbow Six основной упор делался на спасение жизней ни в чем не повинных NPC.

Соответственно разнилась и сложность игр. Так как с криками ворваться на территорию вражеской базы и всех к известной матери пострелять несравненно проще, чем тихо проползти под двадцатью столами и незаметно запинать до смерти террориста, который держит на мушке необъятных габаритов тетку, интеллект врагов в Delta Force был чуток повыше своего аналога в RS. И именно благодаря этому игры оказались приблизительно сопоставимыми по сложности.

Ах, да, я забыл упомянуть Hidden&Dangerous. Некое среднее арифметическое из RS и DF.

Но вернемся к нашим баранам. Дело в том, что некоторое время назад на свет божий появился прямой наследник первого поколения военных симуляторов Rainbow Six 2: Rogue Spear. Вот его-то мы и будем пристально оглядывать, дабы вынести решительный и безапелляционный вердикт.

Что день грядущий нам готовит? Одни гадости...

2001 год. Мир захлестнула волна терроризма, злые дяди обижают



дядей не очень злых, на Балканский полуостров люди ездят на экскурсии только в танках, а на самолетах летают только камикадзе. После распада Советского Союза (ну конечно!) огромное количество злодеев расползлось по миру и начало пакостить всем налево и направо. И все было бы совсем плохо, но пришла на помощь миру известнейшая американская секретная команда под кодовым названием Rainbow Six. И начала она спасать всех налево и направо. И не успокоются доблестные воины до тех пор, пока не будет спасен последний зайчик и последняя лягушка на территории бывшего Союза.

Такова предыстория. Вам предстоит возглавить бригаду доблестных воинов и их руками, которые по желанию могут стать и вашими (на некоторое время), победить преступность.

Непосредственно процесс

Как говорил один киношный персонаж: «Господь в своей мудрости любит большое разнообразие». Это я к тому, что миссии в RS2 отличаются этим самым... как его... разнообразием.

Вам придется освобождать заложников в Косово и Бельгии, уничтожать террористов, которые захватили завод по переработке химических отходов и взрывать базы, на которых преступные элементы с территории бывшего Советского Союза (опять!) пытаются создать атомную бомбу в домашних условиях. Захваты самолетов

Паспорт

Rainbow Six 2: Rogue Spear

Жанр:	симулятор действий спецназа
Разработчик/издатель:	Red Storm Entertainment
URL	http://www.redstorm.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	P 233 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8x
3Dfx	

Вот так они и падают. Красиво и непринужденно. Встают на колени и начинают с грацией пьяной балерины скользить носом вниз по ступенькам. А вы как хотели? Реализм.



Честно говоря, я пребываю в некотором недоумении. Дело в том, что возможности игры если не необъятны, то, по крайней мере, очень велики, и рассказать обо всем, не пропустив ничего важного, довольно сложно. Но тем не менее я отважно попробую.

Начнем по порядку. С команды. В вашем распоряжении довольно большое количество профессиональных борцов с преступностью. Они поделены на категории по их талантам. Есть взрывники, люди, специализирующиеся на силовых операциях, снайперы и электронщики... естественно, специализация никак возможности персонажа не ограничивает: вы совершенно спокойно можете послать специалиста по бомбам в лобовую атаку, и никто вам слова не скажет. Вот только шансов двинуть коней после перестрелки у него намного больше, чем у коммандос, который с пеленок тренировался захватывать здания.

У каждого солдата есть довольно много персональных особенностей и предпочтений, о которых можно узнать из его личного досье. Оно довольно подробное, и если вам просто лень его читать — ничего страшного, можно ограничиться изучением списка его



основных достоинств. Он (список) довольно наглядный, и, для того чтобы составить мнение о солдате, информации в нем вполне хватает.

Если солдата убьют в одной миссии, то в последующих он, что вполне естественно, будет недоступен для употребления. Об этом надо помнить с самого начала игры, иначе перед десятой миссией внезапно выяснится, что наличный состав немного мертвый и проводить очередную операцию просто некому.

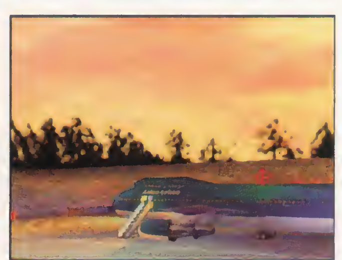
Разберем стандартную ситуацию. Допустим, есть некая миссия, которую надо выполнить. Наши действия?

Для начала надо определиться с составом участников. За исключением нескольких специфических заданий, которые по определению выполняются одним человеком, на остальные берите максимально возможное число народу, в крайнем случае, если лишние не пригодятся, они просто постоят в уголке.

Итак, состав определен. Теперь придется решать — использовать ли во время миссии план действий, предложенный умниками из отдела планирования ЦРУ, или придумать план самому. Говорю сразу — умники из штаба даром едят свой хлеб с маслом — большинство заданий просто невозможно выполнить, если руководствоваться их советами и рекомендациями.



Темнота. Только капли крови и автомат, отлетающий в сторону. Страшная все-таки штука — война.



и установка скрытых камер в особняках грузинских наркобаронов (в прошлом — офицеров Советской Армии) — много чем занимаются скромные американские парни.

Наибольшую сложность, несомненно, представляют миссии, где надо кого-нибудь спасать. Одно дело — ворваться в дом, всех к чертовой бабушке перестрелять (ну ладно, тихонько проникнуть в здание и незаметно замочить главаря), и совсем другое — умудриться спасти заложников, на которых восемь здоровенных бугаев наставили автоматы. Для того чтобы подобное мероприятие увенчалось успехом, придется не раз и не два пересматривать план атаки. Весь секрет в одновременности действий. То есть мочить надо всех и сразу — иначе какой-нибудь «кекс» шифранется под лестницей и оттуда хоть одного мирного жителя, но грохнет. А это автоматически означает провал задания.

Хотя, пожалуй, есть еще одна разновидность миссий, которая многим покажется вообще бесчеловечной. Дело в том, что некоторые задания вообще не предусматривают возможность насильственного воздействия на кого бы то ни было. Например, надо прокрасться в усадьбу (которая, надо заметить, прекрасно охраняется) и поместить «жучка» в телефон. Ну и, разумеется, «выкрасться» обратно.

Дело не такое простое, как может показаться на первый взгляд. Если бандиты в RS2 умом и не блещут, то с глазами у них все в порядке, и как только кто-нибудь заметит вашего засланца... Все, привет. Начинаем все с самого начала. Тем, кто в свое время поиграл в Thief: The Dark Project, будет проще, ну а остальные... Примите мои соболезнования.

К вопросу об уме. Тут все дело не в волшебных пузырьках, а в уровне сложности, который вы выбрали перед началом компании. На Rookie оппоненты ведут себя откровенно тупо: вбегаешь в комнату, где тусуются террористы и заложники, а им всем все равно. Так и будут сидеть, пока не перестреляешь. На Veteran все уже намного веселее. Голову над землей поднимать не рекомендуется — отстрелят. Бандиты начинают осмысленно отступать, а при виде доброго десантника, ненавязчиво расставляющего мины, зовут на помощь.

Уровень сложности Elite — это отдельный разговор. Если на других уровнях сложности еще реально пробежать игру в одиночку, то есть используя только одного солдата, то на Elite это дохлый номер. Хочешь не хочешь, а придется использовать все возможности тактического планирования. Просто заставят. Террористы начинают стрелять намного лучше ваших солдат, не колеблясь уничтожают заложников при малейшем признаке нападения. При необходимости обходят со спины, прячутся в укромных местах и переводят заложников с места на место, дабы затруднить их обнаружение. В общем, скучать не придется. Это я вам гарантирую.

Помимо собственно компании, есть несколько вариантов игры на миссиях, которые вы уже преодолели. Варианты разнообразием не отличаются, поэтому рассматривать их подробно не имеет смысла. Так, уничтожить всех плохих на уровне, не отвлекаясь на спасение заложников, или уничтожить всех плохих в одиночку... Ничего интересного, разве что для души...

Персоналии

Вот с чем у разработчиков явно не заладилось, так это с оформлением уровней. И одеждой. Но это в принципе простительно: сказывается незнание русской специфики. По Красной площади медведи бродят и все такое...

Представьте себе картину. Ночь. Секретная русская (или бывшая русская) военная база, где хранится атомное что-то. Ладно, то, что на этой базе все лестницы деревянные, простить можно. Ну, не было у людей ничего, кроме сосен под рукой. Портрет генерала Лебедя по соседству с изображением Николая II тоже пропустим. Может, где такое и бывает. Но вот то, что половину персонала базы составляют





лица кавказской национальности, одетые в национальные русские рубахи навыпуск и грузинские папахи, простить невозможно. Начинаешь корчиться в судорогах от смеха. Тебя убивают. Обидно, да?

Зато движения героев выше всяких похвал. Такого качественного motion capture мне не попадалось давно. Не верите? Попробуйте пальнуть по штанам солдату и посмотрите, что из этого получится. Пожалуй, единственное, к чему можно придраться, — это к процессу умирания. Он выглядит несколько театрально и наигранно. Хотя это именно придирка.

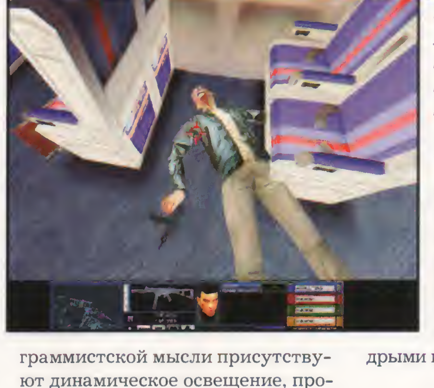
Поговорим о технологии

Движок достаточно приличный. Никаких прорывов нет, но смотрится действо довольно мило, явных «двигательных» багов замечено не было. Из достижений программистской мысли присутствуют динамическое освещение, прозрачные и полупрозрачные поверхности. Довольно четко отработана физика поведения объектов, но почему-то не всех. Если стекла бьются довольно реалистично, а гильзы совсем как живые отскакивают от стен, то попадание из дробовика в голову человеку с расстояния полтора метра порождает довольно неожиданную для такого события реакцию. Вместо того чтобы разлететься в мелкий мак, голова остается на том месте, где ей и положено природой. Правда, на физиономии пострадавшего появляется ма-а-аленькое красное пятнышко, символизирующее попадание, после чего уже мертвый оппонент величественно падает, широко раскинув руки. В то же время эффект от взрыва гранаты воспринимается на «ура»: все, как и полагается, ноги — в одну сторону, головы — в другую. Попавшие в эпицентр разлета осколков красиво разлетаются в разные стороны, не забывая при этом издавать соответствующие звуки.

А вот туман и дым подкачали. Вернее, если с туманом еще можно примириться, так как он отступает по мере приближения к нему и разглядеть его в подробностях не удается, то дым просто позорный. Куча медленно исчезающих плоскостей на общем фоне смотрится как откровенная халтура.

Зато отлично реализованы погодные эффекты. Дождь, снег, солнечная погода, когда ничего не видно из-за бликов... Приятно. Да и следы на снегу остаются вполне симпатичные. Хвалю.

Вся эта радость довольно нетребовательна к компьютеру, единственное, на чем игра просто настаивает, так это на 64 Мбайт оперативной памяти. Нет, она и на 32 заведется, но нормально играть будет положительно невозможно. Тормоза, загрузка миссий по 15 минут и прочие сомнительные прелести. В остальном — никаких проблем. Поддерживаются разрешения вплоть до 1280x1024, причем в 32-битном цвете.

Склоните головы — он умер, защищая свои шизоидные принципы. Мораль проста: посещайте вовремя психиатра.

Звук... А что звук? Он играет большую роль, поэтому музыку, несмотря на то, что она вполне приличная, лучше отключить сразу. Иначе есть шанс пропустить приближение врага, не услышав его шагов за бодрыми военными маршами.

Ну и?

Неплохо. Очень неплохо. Даже можно сказать отлично. Играть интересно, причем интересно не первые полчаса, а до самой последней миссии. Задания придуманы грамотно, что позволяет пусть на краткий миг, но ощутить себя настоящим спецназовцем.



Взрыв гранаты. Человек только начинает свой полет. Он будет долгим и печальным...



В общем, если вам понравились предыдущие игры этого... эээ... поджанра, то RS2 это то, чего вам не хватало. Если не понравились, то все равно советую поиграть. Пора отучаться от кваковского стиля существования, когда жизнь измеряется в процентах. Тут все проще. Одна пуля — один труп.

И это есть правильно, ибо это — жизнь!

P.S. Потому такие игры и называются симуляторами. MG

Теперь разберемся с оружием и амуницией. В игре есть масса разных винтовок, пистолетов и автоматов, но, как показывает практика, существуют несколько критериев, которыми надо руководствоваться при выборе оружия практически всегда. Например, автомат обязательно должен быть с глушителем, за исключением тех заданий, где надо просто всех замочить, а заложники не предвидятся. Если же начать пальбу, когда на уровне есть заложники, их немедленно перестреляют. Просто в порядке профилактики.

Амуницию надо выбирать руководствуясь оперативной обстановкой. Если предполагается большая возня — запасайтесь гранатами. Если врагов мало, но они, по сообщениям разведки, попрятались, берете с собой световые гранаты и детекторы сердечного ритма, которые позволяют локализовать местоположение врага даже через стены. В общем, смотрите «Памятку туристу».

Уф! Думаете, что все, теперь можно играть? Ничего подобного, начинается самое сложное. Вам надо составить план, в соответствии с которым будут действовать ваши подопечные в процессе операции.

В вашем распоряжении схематичная карта уровня. На ней, теоретически, должны быть обозначены террористы и заложники, но на практике ничего подобного не происходит. Я так и не понял, с чем это связано: то ли сразу после начала миссии они начинают метаться по уровню, то ли игра глючит, то ли это разработчики прикалываются...

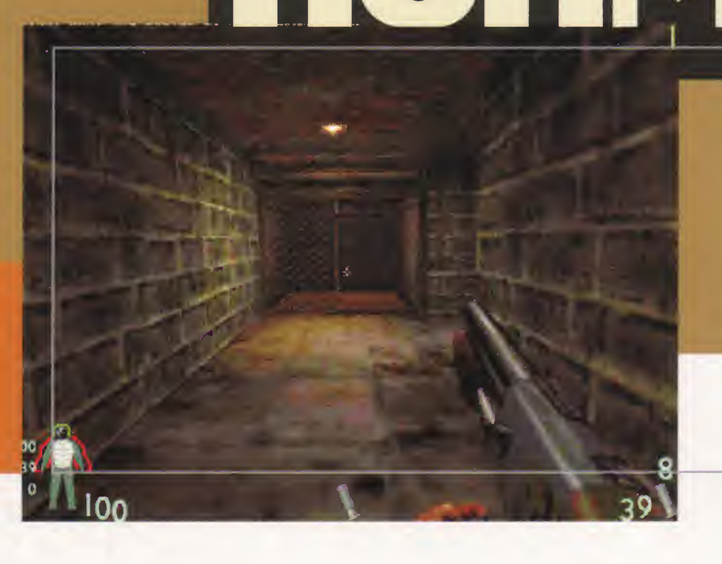
В общем, вам надо: а) поделить солдат на группы по своему усмотрению (не больше четырех); б) отметить путь для каждой из групп; в) обозначить, что, где и как каждый солдат должен делать; г) как должны реагировать солдаты на то или иное событие; д) выбрать общий стиль поведения. Нда... Все сделали? Не может быть, наверняка где-нибудь что-то забыли.

Ну ладно, будем считать, что повезло и ничего важного не забыто — хотя, скорее всего, это совершенно не так. Теперь осталось лишь выбрать степень вашего участия в происходящем — либо вы будете играть завидную роль камеры, либо лично контролировать действия одного из своих подчиненных.

Kingpin

Кингпин холма

Торик ака Torik



Как общеизвестно, в нашем с вами мире, которому мир, имеются города. Большие такие города-герои. В них есть всяческие даун-тауны, в которых живут отморозки. Сами по себе они дико отмороженные, так как, кроме таскания с собой пушек внушительных размеров вселенского значения, ничего не могут. Не умеют — научим! Ну а коли не захотят... так на то у них свое римское право...
Игрушка пришла явно на смену Half-Life, особенно если учесть, что HL в свою очередь и сам пришел в свое время на смену Q2. Отсюда и схожие мультиплейерные ходы, и стратегия выживания. Значит, будем учить по старому проверенному методу Half-Life. Расскажу я вам о том, какое гладкоствольно-огнестрельное холодное, горячее и на десерт оружие с собой таскать. Ну и научу мочить других отморозков из-за угла, в основном прямого — особенность местной даун-таунской архитектуры.
А начинаем, естественно, с настройки тети клавы и других действующих лиц пьесы «Кингпин» в нескольких фрагах. Ярлычок на бутылке Kingpin, что в Пуск -> Программы -> Kingpin, следует подвергнуть косметическим изменениям в районе «Свойства». После закавыченного предложения следует поставить «+set developer 1», но уже без кавычек. В итоге все должно выглядеть ПРИМЕРНО так: «D:\Program Files\Kingpin\Kingpin.exe» +set developer 1. Вот теперь нам подарили на день установки параметров консоль, и в игре ее можно вызвать на ковер тильдой <~>.
В опциональных опциях меняем клаву по своему усмотрению. Но если вдруг возникнут какие траблы, всегда можно забиндить нужную функцию по команде bind. Синтаксис кваковский: bind <клавиша> <функция>. Пригодится во всяких модных модах. Хорошо бы залезть свежевымытыми руками в config.cfg, что в директории Kingpin\Main, да покопаться там как следует — на предстоящее будущее. Ну и заодно наклепать еще какой-нибудь конфиг — для друга, например. Очень рекомендуется куда-нибудь поближе к шаловливым рукам забиндить «пятерку»(о ней чуть ниже идентификатора «Оружие»). Фонарик и хольстер можно убрать подальше, а их место занять переключалками инвентории или оружия. Отдельным отморозкам предлагается забить на грызуна и взять в свои грубые и невежливые руки клавиатуру. Но это уже совсем что-то ископаемое, ибо много занятых



клавиш есть признак моветона и отрицательного рейтинга фрагов. Выбор героического фейса и уклюжей модели жизненно важен. Кубинская сигара мелькает в темноте подворотен — этот вариант следует отбросить в другую сторону и принять на грудь ту морду, что уже есть. Шляпу также рекомендуется отбросить в Recycled — довольно заметна в свете фонарей под глазом. Джинсы одевать токмо черные как смоль, пиджак — не менее темный, чтоб не отсвечивал в глаза потенциальному фрагу сибирскому. Модель — только женская, ибо попасть в тонкую талию и сопутствующие части тела несоизмеримо сложнее, чем в толстую тушу живота и иных рук-ног кингпиноподобной модели. С прикидом разобрались — поехали играть.



А вот так мы добавляем ботов... правда, для этого надо забежать на www.planetquake.com/maxtron, поискать там свежую версию Kraze! (на момент написания последней была Kraze! 002 Beta), скачать ее, установить и поиграть. Поверьте, даже со второй версией он бегает очень и очень неплохо!

ТАКТИКА

В первую очередь стоит пробежаться по уровню, если таковой вам еще не знаком, и поискать местечковые нычки с оружием, боеприпасами, броней и здоровьем. Заодно обратите пристальное внимание на темные углы, прячась в которых можно выследить пробегающего по своим фрагским делам противника, но так, чтобы он не заметил. Особенное и главное — кемперские места, где может засесть нехороший человек и отстреливать всех из «семерки».
Уровни все большие. Действительно большие, меньше четырех человек на них просто потеряются. Отсюда вывод: базука и HMG рулят форева, а шотган и огнемет отдыхают до лучших времен. Здесь вам не Half-Life, в котором можно подстеречь потенциального фрага в каком-нибудь коридоре и снести ему башку одним выстрелом из шотгана без проблем только из-за того, что тому негде развернуться...
Как и в HL, попадание определяет количество оставшегося здоровья. Попали в голову пару раз из магнума — фраг. Попали шотганом в ногу — калека. Разница чувствуется? Прикрывайте голову и не игнорируйте шлемы. Да, и не забудьте настроить мышь так, чтобы в поединке магнум vs шотган победил бы все-таки пистолет (в Kingpin магнум — довесок, апгрейд пистолета, а вовсе не одноименный револьвер (0.357. — *Прим. отв. ред.*)...
Отсюда и вывод: хочешь жить — умей вертеться. С броней вертеться лучше и полезнее, так что не забывайте про нычки со штанами, косухой и шлемом.
В общем-то, одного попадания ракетой безброневому тормозу хватит для хорошего респавна подальше от побоища. Так что прыгаем, стрейфимся, но не забываем иногда спускать курок. Кстати, единственный существующий для Кингпина бот (см. его на **www.planetquake.com/ maxtron)** в бою непрерывно прыгает и приседает, вследствие чего и получает то по ногам, то по голове... и не стыдитесь кемперить — это всего лишь разновидность снайперизма (нюню. — *Прим. отв. ред.*)...

Аптечки разбросаны по всему уровню, но больше всего их в местах, куда можно либо пролезть, либо запрыгнуть — в общем, просто так их не подобрать. Естественно, неплохо было бы ошиваться в районе с подобными заначками, дабы вовремя восполнять утраченное здоровье. Не давайте противнику пересечь дворик с целью поправить здоровье — сами понимаете, придется мочить его практически заново. Естественно, заслышав шаги возле своей нычки, применяйте самые строгие меры в отношении нарушителя спокойствия.
Поездка на лифте — страшная вещь. Помните q2dm1? Кемперы с гранатометом сверху, базутчики снизу. В Кингпине примерно та же ерунда, особенно если учесть, что для выноса «лифтера» потребуется особая сноровка — закрытые пространства у обоих этажей лифта сильно мешают спугнуть кемпера.
Это все общие моменты, так что переходим ко второй части.

СНАРЯЖЕНИЕ

Состоит снаряжение из оружия, брони и всех остальных предметов. Ко всем остальным относится фонарик и апгрейды. Первый не нужен вообще, так как он нарушает координацию движения и после его выключения трудно привыкнуть к нормальному освещению. А также двигающееся световое пятно — это ну очень плохо... хотя, если оно вражье, что ж — потенциальный фраг...

Броня делится на три вида. Первый — это шлем, защищающий от попаданий в голову, точнее, снимающий (aka абсорбирующий) две трети наносимого урона. Максимум — 100 единиц.
Второй — это кожаная куртка. Если мне не изменяет мой нюх на новости рекламных кампаний, куртка должна быть фирменной, от Diesel. Естественно, 100 процентов брони спасут ненадолго бренное тело. Третий вид — это штаны. Хорошие такие, прямо джинсы. 100 процентов — ногам тепло и уютно некоторое время.
А вот оружие — это отдельная фича...

ОРУЖИЕ

Местные пукалки разнятся — от пистолета до базуки. Одно оружие круче другого — плюсом идут моды к пистолету и HMG. Другое дело, что базука в руках откровенного ламера — средство для самоубийства, а магнум в руках «отца» — отличная фрагодобывалка. Так что субъективным здесь быть просто невозможно... хотя... пятерка — это фаворит...
Не забывайте вовремя перезаряжать оружие: в любой момент, когда не нужно стрелять. Команда для перезарядки — reload. Переключение оружия лучше забиндить к себе поближе — см. раскладку. И не забудьте про любимое.

1. Crowbar

Ну елки, что за ламерство. С этой штуковиной можно попытаться устроить «дуэль на фомках», но в реальном бою на нее переключаться — только тратить драгоценное время. Честно говоря, труба из System Shock или разводной ключ из System Shock 2 — в сто раз лучше. Хотя бы убийственной силой. В принципе,



прыгать из-за угла и мочить ею по голове фрага можно, но недолго — пристрелят быстрее. Если какой-то придурок и попытается напасть с ломиком, сразу же присядьте и мочите идиота в голову.

2. Pistol

Боезапас: 10 патронов.
Скорострельность: средняя (с ROF-модом становится быстрой).
Убойная сила: слабенько (с магнум-нарезкой становится вдвое мощнее, но все равно не спасает).

В сингле с этой пушкой вам до-олго бегать. А вот в мульти от нее лучше сразу отказаться. Ну и что, что он дается в респавне? Да в двух шагах от любой точки либо шотган валяется, либо автомат. Кстати, об автомате: патроны-то и у магнума, и у томпсона одинаковые, так что тратить на единичку драгоценный боезапас по меньшей мере неэкономно. Хотя! Голова противника ОЧЕНЬ не любит прямого попадания из скорострельно-мощного магнума — пополамится. Достаточно лишь прицелиться и сделать хотя бы два-три точных выстрела. А это, поверьте, нелегко. Кстати, в варианте с магнумом, особенно скорострельным, перезаряжаться придется чаще, так что рука при выстреле дрожать не должна!

3. Shotgun

Боезапас: 8 патронов.
Скорострельность: откровенно медленная.
Убойная сила: вплотную башку срывает, издали щекочет.

Безусловный фаворит. Но только для ближнего боя. Если бы он был таким же скорострельным, как и его однофамилец из HL, было бы просто здорово, но пока что остается лишь выныривать из-за угла и делить голову фрага на тридцать маленьких джибсов. Если на противнике шлем — это отдельная история размером в три выстрела в упор. Что на самом деле не такая уж и невозможная вещь. Перезаряжать необходимо каждую секунду между сражениями: восемь зарядов не такой уж и большой боезапас. Завидев этакую бандуру у противника, бегите подальше и при первой же возможности сворачивайте — вплотную даже стрейф не поможет. Также используйте перерыв между выстрелами — он долог, за это время можно и из пистолета дырок наделать.

4. Tommy Gun

Боезапас: 50 патронов.
Скорострельность: самая быстрая.
Убойная сила: один патрон — ничто, поток патронов — смерть.

Пистолет-пулемет хреновый, одна штука. Стреляет патронами, коих много. Но требует абсолютно не дрожащих рук и терпения — вести потоком пуль противника, особенно если тот в броне, очень сложно. Как и в Sin, и в Half-Life, вести огонь следует с упреждением, ибо между выстрелом и попаданием целый перекур. Издали стрелять вообще нет смысла, так что лучше загнать потенциального фрага в угол и там с наслаждением расстрелять гада в упор. Жаль, что подствольника нету, а то бы вообще с четверки не переключался...

Если же на вас мчится маньяк с томмиганом, не следует стоять на одном месте. Издали ему будет сложно попасть, а коли он подойдет вплотную... ну дык на то у нас стрейф и шотган имеются...

5. Heavy MachineGun

Боезапас: 30 патронов.
Скорострельность: средняя, 1,5 секунды (с модом — без перезарядки).
Убойная сила: ЛУЧШАЯ!

Чумовая вещь. Мой выбор. Дальнобойный (стрелять с упреждением!), вплотную же разносит фрага посредством аннигиляции абсолютно любой части тела — достанется всему боди, и достанется очень неслабо. Броню срывает — ого-го! Голова — два выстрела и нет головы. Ноги — три выстрела и не бегают больше ноги. Жирное кингпиновое тело — пара очередей и... «только мертвый фраг не идет играть в баскетбол». Этой штукой нужно экипироваться, местонахождение ее следует запомнить. Если вас разбудят ночью и потребуют ответить на вопрос, где на первой десматчевой карте находится «пятерка», отвечать без запинки!

Эк меня на открытую местность с шотганом занесло! Ну вот, теперь у него одним фрагом больше, тьфу, обидно! Читайте «Стенку» почаще — не будете делать таких ошибок!



В темном уголке, да с шотганом!.. Попался, гад! Сейчас я тебя... так... пушку перезарядил, смазал... ты что прыгаешь? Ах, испугался... ну ничего, сейчас мы тебе страдания облегчим!

Её следует оберегать от посягательств ламеров, но и отцов к HMG подпускать не следует.
Кстати, прозвище ее в клубах — «отцемолотилка», то есть лидера-фрагокиллера сносит с первого места за раз. А вот если вы постараетесь и на одной из DM-карт поищете мод к пулемету, то к вам в десматче лучше просто не подходить...



Тихо, мирно, из «пятерки». Очередь в голову, после первого же попадания скопытился дурень. Туда ему и дорога — вверх смотреть надо, когда шаги слышишь!

Лучшая тактика против HMG — стрейф. Учитывая, что пули нужно еще направить и что летят они не так быстро, в стрейфящегося товарища попасть очень сложно — опять-таки, если стрелять с упреждением...

6. Grenade Launcher

Боезапас: 3 гранаты.
Скорострельность: средняя.
Убойная сила: когда как, в теории — наивысшая.

Устройство для решения массовых проблем. Что у нас там внизу? Разборки? Пару гранат под ноги. Взорвется граната не сразу, не от прикосновения. Но если дворик маленький — фраги будут. Учтите, что граната еще должна немножко поскакать, а уже потом взорваться. В беге кидать перед собой гранату — хороший способ самоубийства, придраться не к чему будет. Запомните: скорострельность у гранатомета, может, и средняя, но перезарядка — совсем никуда не годится! Так что лучше всего этим оружием в постоянной месиловке не пользоваться. Кстати, за любителями прятаться за углами и коробками лучше всего посылать именно гранату: она поскачет-поскачет, да и взорвется. Если вам противостоит гранатометчик, то самое простое — это... подбежать к нему вплотную. Граната никогда не взрывается от удара, только через некоторое время. К тому же радиус взрыва заденет не только вас, но и стрелявшего. А вплотную его можно хоть ломиком замочить — проблемы не составит...

7. Bazooka

Боезапас: 5.
Скорострельность: средняя.
Убойная сила: высокая.

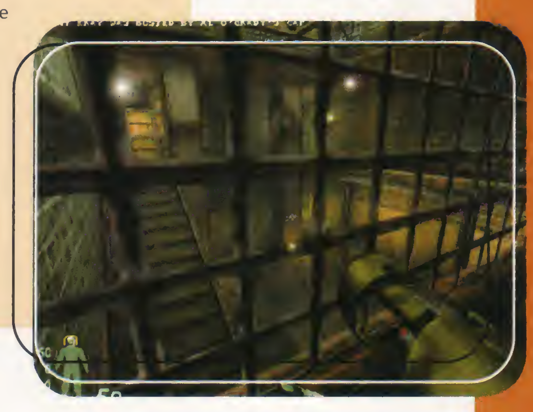
Да ну... после КуДвачной Rocket launcher никакая базука не поможет... точные выстрелы при такой скорости летящей ракеты — миф, а вред, наносимый сплэшем, очень мал. От шайтан-трубы я сразу отказался, только ходить мешает, к тому же выстрел в упор лишает жизни не только противника, но и вас, при хорошем таком раскладе-то... единственное положительное отличие — умеет разнимать двух сражающихся и уже хорошо потрепанных фрагов. Разнимает очень хорошо — и отбрасывает, и сориентироваться не дает. Если вам противостоит чувак с томмиганом или другим скорострельным оружием, лучше всего стрелять ему под ноги, стрейф вам, при наличии базуки в руках, поможет мало.

Противостояние базутчику заключается в вечном стрейфе, наличии брони на теле и ногах, скорострельной пушке типа «пятерка» или томмиган. Иначе — ракета в лоб.

8. FlameThrower

Боезапас: 300 единиц (литров?).
Скорострельность: э-э-э.... постоянная.
Убойная сила: издали — руки на холоде согреть, вплотную — индейку к Рождеству пожарить.

На самом деле, пока вы не наберете полный боезапас, пользоваться нет смысла. Нужно просто зажать кнопку стрельбы (или, что еще лучше, огня) и бегать за противником, повизгивая от радости, глядя на его поджаривающиеся пятки. Хотя убойным орудием я бы огнемет не назвал, но как дезориентирующее — годится. Выдал такой хороший пшик, переключился на шотган и пару раз в башку пульнул — скопытится любой броненосец. Как вариант — загнать потенциального фрага в уголок и поджарить его по полной программе. Единственное «но» — за выстрелом ничего не видно. Если палец примерз к левой клавише мышки, то следите за тем, чтобы враг не убежал, иначе вы за огнем не увидите, как он достает шотган, как он целится в голову, как он стреляет раз, другой, третий, как кровь заливает все лицо и окружающая картина погружается в красный туман...



Огнемет — универсальное оружие против наступающих холодов. При виде потенциального фрага с огнеметом в руках лучше сразу делать ноги. Иначе все, поджарят на месте. Если не мазать, то полного бензинозапаса хватит на парочку кингпинов, хрустящая корочка гарантируется. Но против огнемета могут помочь только быстрые ноги... А иначе низзя!.. Удачи вам, кингпины!





ОНА!!!! ПЯТЕРКА!!!! РОДИМАЯ!!!!!! Хватаем, убегаем. Лучше всего засесть в коридорчике и отстреливать пробегающих мимо нехороших человеков, потому что они никуда в узеньком проходе деться не смогут.



Маленькая провинциальная революция

Мананкин FiL

Некоторые игры чертовски похожи на девушек. В них влюбляешься. Ты живешь, как вилка в супе, и даже не понимаешь этого, пока однажды не появится Она. Не блокбастер с многомиллионным бюджетом, не раскручиваемый модными игровыми лэйблами псевдооригинальный проект, и даже не очередная Лара Крофт, а простая, домовзрощенная Игра. Она появляется практически из ниоткуда, но с этого момента ты не можешь спать, есть, а целыми днями смотришь на сайт в Internet в наивной надежде, что... Ну кто бы еще месяц назад мог упрекнуть меня в излишней привязанности к гонкам? Все эти бесконечные мыльные сериалы Test Drive, Need for Speed и прочие аркадно-гоночные псевдосимуляторы, как правило, были мне сугубо параллельны, если не сказать жестче. Нет, забавно, конечно, погонять на фоне феерически красивых пейзажей и пошлепать бампером наглых оппонентов, тем более что у подобного времяпрепровождения существует масса поклонников, но все же настоящего драйва в этом не чувствуется, сколько оцифрованной баранкой ни крути. Не верится в происходящее на экране, не верится. А потому и не цепляет. А потому от выхода еще одной недоаркадки с еще одним десятком вечно чистеньких и сверкающих хромированных автомобильчиков ни тепло, ни холодно. Ну, машинки. Ну, гоняются. Ну и что?.. Чес-слово, я так и думал. Я так и жил. Пока вдруг однажды не ОНО. «Самая потрясающая аркада года!» (с) один дружественный журналист. «Просто самая-самая...» (с) другой автор... Думаете, врут? Ни капельки, разве что местами недооценивают. Есть в Re-Volt'е какая-то неуловимая романтика. Красота. Я убит. Я предвзят. Я сломлен. Я влюблен. (Ну, это точно мой (с). — *Прим. отв. ред.*) Короче, слушайте...



Мы не выехали в открытый космос, это всего лишь музей... Да и где бы вы нашли такую красоту в открытом космосе?

Началось все, как ни странно, не с пришедшей в редакцию коробочки — у нас регулярно все начинается с коробок, так что не стоит опускаться до банальностей. Первым потрясением был... сюжет. Сторилайн. В аркадной гонке. Представляете? Сперва я не поверил и зарылся в кучу пресс-релизов в поисках опровергающей информации. Ан нет. Предыстория действительно имеет место быть.

Где-то на далеком-далеком Западе (или столь же далеком Востоке — смотря в каком направлении крутить глобус), кажется в Америке, стоял захолустный городок, ничем не отличавшийся от сотен таких же захолустных поселений. Все его достопримечательности можно было пересчитать по пальцам: тихие уютные улочки с редкими машинами на обочинах и частыми баскетбольными мячами, прыгающими по тротуару, стандартный супермаркет, музей и небольшой «Детский мир», самая видная витрина которого была отведена под новейшие радиоуправляемые машинки старой и почитаемой фирмы Toy-Volt. На них-то и приходили полюбоваться детишки со всего города: потрясающе выполненные модельки сверкали глянцем, манили аккуратными формами и, главное, представляли последнее поколение резиноколесных изделий, напичканное электроникой по самое «не хочу». Никто до сих пор не уверен, но, кажется, именно последнее и сыграло роковую роль, и однажды миниатюрные легковушки чудесным образом обрели самостоятельность, вырулили с витрины и решили своими колесами проложить дорогу к свободе и независимости...

Тут следует сделать небольшое лирическое отступление, уж больно стойким было ощущение «дежавю», потому что, признаться, где-то я это уже видел. Двадцать минут напряженных воспоминаний и поисков в онлайн-библиотеке и... Клиффорда Саймака не читали? Если вдруг нет (исправить немедленно!), цитирую: «Одна швейная машина, осознав себя как индивидуальность и поняв свое истинное место в системе мироздания, пожелала доказать собственную независимость и вышла сегодня утром прогуляться по улицам этого так называемого свободного города». То есть фактически Re-Volt, пусть и нечаянно, — игра «по мотивам произведений» (кажется, так теперь принято расшифровывать нерусское слово «плагиат») К. Саймака. Скажете, плохо? Очень даже наоборот! Игра по мотивам культового автора — это редкость все еще прямо-таки библиографическая. Каюсь, но именно с этого момента я начал влюбляться.

Дальше помню смутно. Была простенькая, но стильная ме-



Стадо на старте. Помяните мое слово, жуткое будет мясо...

нюшка, стилизованная под тот самый захолустный «Детский мир», было полурефлекторное изменение раскладки (впрочем, кнопочек там — раз, два и обчелся — аркада), выбор машинки из трех десятков и трассы из примерно дюжины и... Врали-сценаристы!.. То есть просто врали!.. Да какие же это игрушечные машинки? Игрушечные — это в MicroMachines или LegoRacers, игрушечные — это когда они натурально-ненастоящие, а здесь все в принципе наоборот! Тот самый нелюбимый хром на корпусе, точность и отточенность линий, ласковые обводы... Need for Speed, да и только, разве что антенка сверху мешает, но модельки то бывшие радиоуправляемые.

I love you, Re... Нет, еще рано.

Пока разглядывал авто, все рванули вперед. И я за ними. Сейчас догоню, и... Щазссс... 27 км/ч по проезжей части с такой миниатюрной массой и соответственно устойчивостью — это вам не «Формулой» баловаться. Того, как в неумелых руках авто мотает при малейшей попытке повернуть, ни одними примечаниями ответственного редактора не передать (хмм... ну да ладно... ну я это, я. — *Отв. ред.*). Неприятный, но довольно безвредный СТУК! обо все подряд происходит постоянно, прыжки с бордюров поначалу приводят исключительно к комичным кувыркам и вынужденным остановкам, а уж о том, чтобы с первого же раза занять призовое место, речь и не идет. Нет, свежеожившие коллеги не ездят по идеальным траекториям, а наоборот — постоянно совершают те же ошибки, что и вы, но толку от этого немного. Не подумайте, в это не сложно играть. В это сложно выиграть.

А кроме того, когда играешь в БОЛЬШИЕ машины, чувствуешь, что играешь, а это минимум неприятно, а когда в МАЛЕНЬКИЕ... Да, но ведь я для этого сюда и сел, за компьютер этот! Играть и чувствовать, что играешь, это совсем иное чувство, можете мне поверить! (Боже, спаси литредакцию...)



Электроразрядник, самое эффектное средство нейтрализации (временной) супротивников в игре... Чем-то напоминает Quad, не находите?

Со второго проката начинаешь разглядывать жутко путаную (тоже только поначалу) трассу. Реальность бьет ключом: мы действительно едем по захолустному американскому городку. По улицам скачут обещанные баскетбольные мячики, при одном виде которых стайка лидирующих игрушек мгновенно рассыпается на отдельные, зашуганные беснующимся резиновыми изделиями экземпляры. На обочинах стоят вполне настоящие машины, под которыми можно весело и со свистом проезжать, наслаждаясь контрастом в размерах. По периметру — настоящие домики с белыми крышами и мусорными бачками... Честно говоря, ни разу не был в захолустном американском городке, ну не довелось, но, судя по бесчисленным фильмам про суровую занудно-уездную жизнь, все именно так и обстоит. Впрочем, первая, «мегаполисная», трасса по сравнению с остальными оказывается вызывающе простой и обескураживающе серой. Стоит проехаться по сверкающему, выстланному мрамором музею, цИрковно-яркому toy world'у или даже супемаркету — влюбляешься окончательно и бесповоротно. Трассы сложны, труднопроходимы, изобилуют резкими поворотами и неочевидными проходами, но, неожиданно, безумно красивы. Поверьте старому квакеру, аналогов пока просто нет. I love you, Re-Vo... Нет. Опять рано.

Дорожка усыпана молниеобразными бонусами, которые так шустро подбирают не те и которые поэтому постоянно не достаются нам. Прозрение наступает, когда ты сам хватаешь один и понимаешь, что это... оружие. Как вам, к примеру, шмальнуть по ближайшему конкуренту самонаводящейся ракеткой для фейерверка? Не волнуйтесь, вражина не взорвется — жестокость в Re-Volt'e вырублена на корню, но поколбасит его изрядно. Можно устроить локальный потоп наполненной водой «капитошкой». Можно залить дорогу машинным маслом. Можно даже выпустить подбрасывающую всех вперединесущихся звуковую (впрочем, точный состав не извстен) волну — и тогда прощай, конкуренция!.. Конечно же, милитаризированности DeathTrack'а здесь не найти, но и надо ли? Все сюрпризы выпадают рэндомно (бывают, кстати, и неприятные), но компьютер прекрасно обращается с ЛЮБЫМ вверенным оружием. Да и на подбор вам почти ничего не оставляет. Приходится учиться, учиться и так далее по заветам...

Этот розовый наглый только потому такой наглый, что я все шары для боулинга уже извел... А то бы мы его сейчас та-а-ак припечатали...

Немного разобравшись, с третьего проката начинаешь собственно играть. Скорость ошеломляющая. Желанный драйв под веселенькие техноритмы — на всю катушку. Возможностей скосить дорожку или просто весело попрыгать по трассе — масса. Тонкостей прохождения каждой трассы (300–700 метров — право слово, смешные расстояния!) — миллион на единицу. Режимов игры полно — от серии кубковых заездов до сумасбродных столпотворений на заводных тарантайках и мультиплейерных футболов с мячом для боулинга, но мне до сих пор не приелись и обычные заезды по первой захолустной трассе... Выиграть, повторяюсь, почти невозможно. Но выигрывать и не хочется. Достаточно просто играть. Мчаться, переворачиваться, подсекать, обходить на поворотах и оставлять мины-ловушки (на вид тот же power-ups) и лужи масла в узких местах... Как верно вспомнил сожитель (Мананкин, будь человеком! Какие сожители? Тебе еще даже восемнадцати нет! — *Прим. отв. зловред.*) по редакции, такого не было со времен первого Carmaggedon'a. I really love you, Re-Volt!

Ну что, поехали?.. MG



А ведь иногда на трассе царит такая идиллия... Никто никого не толкает, не рвется, не подстреливает... Ничего, сейчас догоним, и все вернется на круги своя (если, конечно, догоним)!



Привет!

Произошло довольно много событий. Появились в продаже первые геометрические ускорители, распалось несколько контор, а еще парочка объявила о слиянии. Антимонопольный комитет США со всех сторон наскакивает на Microsoft, а она, соответственно огрызается. Но это все так, мелочи. По-настоящему значительное событие почему-то осталось незамеченным широкой играющей общественностью.
Было объявлено, что Дэвид Боуи сыграет свой очередной концерт. «Ну и что?» — спросите вы меня. «А то!» — отвечу я.
Дело в том, что Девид Боуи станет первым в мире музыкантом, который даст концерт даже не по Сети (это уже кто-то, не помню кто, делал), а в игре. В Nomad Soul, которую вот-вот должна выпустить компания Eidos Interactive, Боуи будет представлен персонажем — певцом в баре, который будет услаждать виртуальных посетителей (игроков, то есть) своим пением.
И абсолютно не важно, нравится вам этот товарищ или нет. Не важно, сколько он получит за свое пение денег и получит ли их

ОБОЙМА

вообще. Важно то, что человек, очевидно далекий от проблем виртуальной реальности, готов дать в этой самой реальности концерт, причем относится к нему столь же серьезно и обстоятельно, как к выступлению переде обыкновенной, то есть невиртуальной публикой. Если все будет так, как нам обещали господа из Eidos, то в очередной раз за последние пять лет можно будет рапортовать о наступлении новой эпохи.
Эпохи реальной виртуальности.
Но это так, о возвышенном. Если же спуститься чуть пониже уровня облаков и оглядеть окрестности, то можно увидеть, что игры стали немного, но лучше, и появилось их не много, но побольше, чем в прошлом месяце. Так что читайте «Обойму» и играйте в ее содержимое. Оно хоть и не мегахит, но... разве не было бы скучно жить в мире, состоящем из одних мегахитов?
За сим откланиваюсь.
Искренне Ваш

Данила Матвеев





Кир Фомичев

PRINCE OF PERSIA 3D

Персидский тракторист

— Мужчина, почему вы так взволнованы?
— Счастье на ногу свалилось…
Из Ивана Страшевского





Prince of Persia 3D

Жанр: 3D Adventure
Разработчик: Red Orb Intertainment
Издатель: Mindscape

URL: http://www.pop3d.com/
http://www.mindscape.com/

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: Pentium MMX 233/300 МГц
RAM: 64 Мбайт
3D-ускоритель

Можно я не буду пересказывать вам историю «Принца Персии»? Ну, в самом деле, не знают об этой игрушке либо умственно отсталые, либо юные, с молочными зубами, либо уж совсем далекие от компьютеров. Ни те, ни другие, ни третьи все равно не будут читать эту статью, поэтому я и напрягаться не хочу.

Была эпоха «Принца». Этого из истории не выкинуть. Мы и не будем, примем как должное.

И вот, с тех счастливых времен, когда дамы еще застенчиво взвизгивали при слове «мышка», мы все ждали. Ждали, когда же он наконец появится — тот самый принц, вот только 3D. Мы бы ждали в любых обстоятельствах, даже если бы нас не предупредили о ЕГО создании, но нас предупредили и с незавидной регулярностью подкармливали наше ожидание картинками и статейками.

Ну, на этом месте, ясное дело, вступают фанфары и большой барабан. Потому как действительно дождались.

Когда господа редакторы ухнули эту коробищу (2 CD, не воробей нагадил...) на мое рассмотрение, я сразу же преисполнился здоровым скепсисом. Ну 10 (десять) лет ведь прошло! Что хорошего может вырасти за столько лет на ниве надежд и ожиданий? Только здоровенная куча компоста. С этой свежей и приятной мыслью я произвел ответственный процесс инсталляции, попутно отмахнувшись от навязываемой мне версии DirectX 6.1.

У меня уже седьмой стоит, мне его сам Microsoft пожаловал (www.microsoft.com, для тех, кто не знает).

Загрузился, изучил киношку (симпатичная, рекомендую) и полез в «опции». Посмотрел на выбор, еще раз посмотрел, вышел в главное меню, поюзал его вхолостую, снова залез в настройки и загрустил. А МЫШКИ-ТО И НЕТУ!!! То есть совсем нету. Ни первой кнопочки, ни второй (не говоря уже о третьей, которую все равно моя система не видит), ни какого-нибудь занюханного инвертирования для потомственных пилотов. Я оторвался от созерцания монитора и принялся терзать мануал. Так и есть. Only клавиа-

тура. А на дворе заканчивался 1999 год...

Скорбь моя была велика, но, к счастью, оказалась конечна. «Да я в «Вольфа» играл!» — мой крик согнал голубей с карниза, и бабулька-санитар едва не выронила драгоценную бутылку из-под «Балтики» в тридцати метрах от окон моего дома. «Да я в «DOOM»! Дважды! И без всякой мыши! Да я в «Кваку» первые три раза играл, как тракторист («тракторист» — игрок трехмерных шутеров, не использующий мышь. — *Прим. отв. ред.*), когда меня еще мочили по-страшному!» Подзадоривая себя подобными благостными воспоминаниями, я ринулся в...





В боевом режиме персонажи действуют, как настоящие реактивные истребители. Их янычарские ятаганы оставляют в воздухе реверсивные следы. Очень красиво и загадочно. У меня так не получается.

Первое впечатление — самое... первое

Бросили моего принца об асфальт и заперли крепкими решетками. Повалявшись без сил, паренек лихо вскочил на ноги и после непродолжительного осмотра взял да и передвинул метра на четыре здоровенный каменный блок (тонн на семь, если прикинуть). Там, ясное дело, проход и начало приключений. И начал бегать туда-сюда, врезаться в стены, нырять в воду, лазить по уступам, платформам и ящикам и тэдэ и тэпэ. В общем, это продолжалось некоторое время, а потом я из игрушки выскочил и принялся рассуждать.

Общий план описалова вырисовывался мне ясно и понятно, как кирпич художнику. Ясное ж дело: игрушка — отстой. С видом из Tomb Raider, с управлением, как в «непоймигде», и тормозной, как Trespasser на первом Пентиуме. Редкий и окончательный отстой.

Поймите меня правильно — до того, как меня озадачили этим обзором, я сидел и спокойно играл в Drakan. Мне было хорошо. Давно уже не было НАСТОЛЬКО хорошо. Я никогда не прощу MG того, что Drakan не попал в мегахиты. И тут этот Prince. Ну сами посудите — мышки нет. Бегает наш подопечный медленно и печально (не клеветать на мою машину!). На коробки-сундуки запрыгивать не умеет. Не кувыркается. Это после дракановской-то девчушки-поскакушки! Да и дракона у этого призрака прошлого нет и не предвидится. А без дракона какой кайф?

Камера эта «умная». Как при ней маялись с Ларой Крофт... Ведь она хорошо показывала только саму Лару, а никак не то, что нужно было (нет, ну ЕЕ, конечно, нужно было, но игра...) Вот и здесь прыгать-то как тяжело! Через ямы! Не видать краев-то!

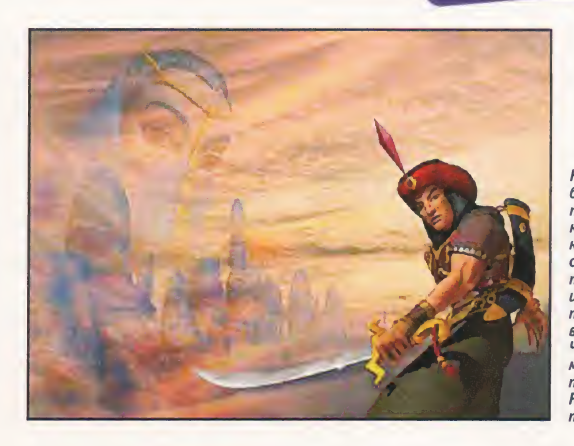
Да и сам этот принц... Вот помню, 10 лет назад (пробило все-таки) был принц. В ободранной белой пижаме тощий и босой паренек радовал глаз своей беззащитностью. Каждое его деяние под нашим чутким руководством выглядело (да что там выглядело, было!) подвигом. А теперь принц раздался в плечах, оброс шелками и люрексом и стал похож на... принца. Совершенно чуждого российскому менталитету. Эдакий здоровячок с припаянной панамкой. Ну пусть не панамкой, а тюрбаном, но ведь



Кстати,

у нашего подопечного появилось нововведение — нос. Когда этот парень поворачивается в профиль, сие дизайнерское творение гордо сияет всеми своими полигонами.

Принц берет предметы, разглядывает их, комментирует разглядываемое, прячет в необъятности широких штанин и затем в нужный момент применяет в нужном направлении.



Куча врагов, благородный профиль, шашка, клевая панамка, куча приключений, светлый абрис принцессы и минимум полцарства в перспективе. Что еще нужно мужчине для полного счастья? Разве что вторую половину...

не падает же он с башки, как ни крутись...

О конфузе и его искоренении

А собственно, КУДА это я ринулся?!

Вот так и происходят чудеса. Когда меня проняла эта немудреная мысль, я начал задумываться. Не шутер ведь. И (здраво и безрезультатно подергав мышью) не аркада. Точно не аркада, там так не бегают... Не РПГ. Что же такое «Принц три Д»? Дурак, Дебил и Дегенерат? Ну это вряд-ли, уж больно имя громкое. Не могли господа капиталисты опуститься до ТАКОГО уровня. И зачем ваще в этой игрище такой замечательный сценарист (я в мануале прочитал, какой он замечательный, и вам рекомендую — просто монстр игросочинения, а не сценарист).

А МЫШКИ-ТО И НЕТУ! То есть совсем нету. Only клавиатура. А на дворе заканчивался 1999 год...

Сила и потенциальная опасность врагов в Prince of Persia 3D определяется просто — если у супостата носа нет, значит, и гасится он несложно. Если же нос большой и полигональный, как у нашего героя, тогда дела плохи. Если еще больше — дело швах.





И тут меня начало осенять. А чем был ТОТ, старый Prince of Persia?

А был он приключением! Только через десять лет дошло. Всегда ведь думал, что аркада. Платформы там были — значит, аркада, вот пример косности человеческого мышления. А ведь любили «Принца» вовсе не за платформы, не за умелое удаление голов у злобных стражников. Prince of Persia был большим приключением, сказочным путешествием по красивой сказке. Так может быть?..

Я снова запустил игру. И, в свете собственного открытия, начал ее заново.

Господа геймеры, как я был не прав, когда собирался охаять этот шедевр! Это действительно не шутер и не аркада. Prince of Persia 3D — великолепное приключение, адвенчура. Игра целиком завязана на загадках и поисках их решения. Здесь не нужно быстро бегать и прыгать. Здесь нужно думать.

Процесс разгадывания загадок не так сложен, как это кажется на первый взгляд. Если вы не можете сделать что-либо в данный момент, если не получается, значит, вы делаете это неправильно. Не нужно суетиться и разбивать монитор об колено, надо просто пройти чуть дальше, найти чуть больше, подумать, куда это нечто можно применить, применить и испытать потрясающее чувство победы, триумф! Только ради этого волшебного чувства можно играть в «Принца». Боже мой, как я мог позабыть это чувство? Всего за десять лет...

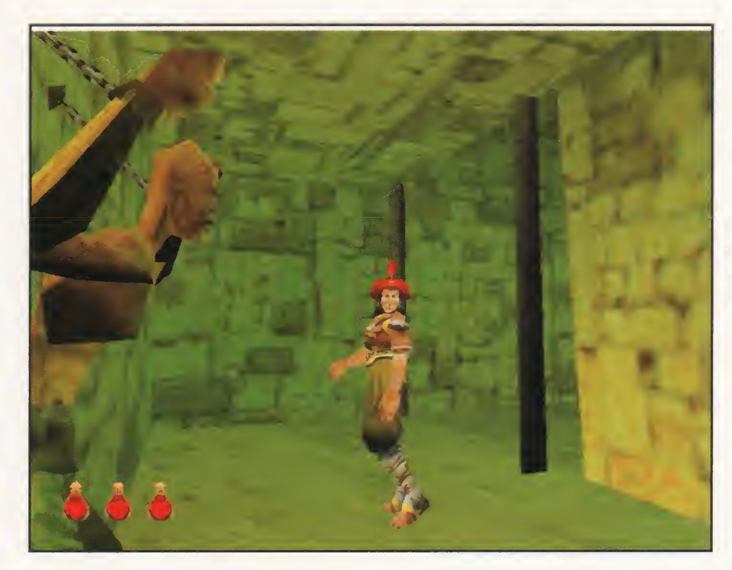


Вот уж не свезло, так не свезло. Ну что стоило проползти по коридорчику на карачках? Так нет же, благородное происхождение не позволило. Принц все же. Теперь отдельно от головы...

Управление

Управление в POP 3D сделано в «классическом» стиле, то есть как принц передвигался, так и передвигается. Добавлено только передвижение на карачках (ну не ползать же, принц все-таки), стрейфы и повороты. Это что касается перемещений. Как ни странно, но к отсутствию мыши привыкаешь очень быстро. К концу первого же вечера прекращаешь испытывать на прочность углы и дверные косяки. Несколько сложнее с ориентацией — вид из «умной» камеры не самый удобный, хотя и самый эффектный. Ведь вот в «Дракане» (ну люблю, что же поделаешь) не стали вертеть камерой туда-сюда, и как здорово все получилось!

Но и тут разум одержал победу над чувствами — привык и к этому. И, перепрыгивая через черт знает какую дырку в полу, я вдруг осознал, что делаю это совершенно естественно и хореографически красиво. А эти зависания на руках... Нигде, кроме «Принца», не было настолько изящного решения — не отпускай



пальца с прыжка и виси себе на здоровье.

Единственную проблему представляет передвижение принца



в водной среде (для меня, конечно, может, вы гении плавания). Все бы ему нырять. Как я первый раз вылезал из воды! Лебединая песня — подплываю к берегу, жму на прыжок, принц радостно плюх... Тюрбаном вниз. Я снова, и он снова. Так мы веселились минут пять, а потом я со злости нажал на «Идти», и принц из воды вышел. Неординарное решение, этого у разработчиков не отнять.

Отдельно хочется сказать про управление в боевом режиме — оно замечательно. Биться вам придется не так уж часто, но боевые движения нужно выучить назубок. Когда придет время биться с «большими начальниками», они вам долго рассусоливать не позволят.

Есть очень забавный казус. Большинство ваших противников не могут покинуть свои локации. Я долго считал это глюком программы, а потом понял, что так и задумано — все-таки принц вырос из платформенных игрушек, а там, коли из экрана вышел, никто из присутствующих за вами не побежит, на этом собственно и строилась стратегия победы в POP. Но и обойти гада тоже не удавалось, не удастся и на этот раз, вас всегда будут ждать. Обойти не удастся, зато легко можно обмануть — если вы тихо прокрадетесь за спиной злобного охранника, он вас ни в жисть не заметит. В некоторых случаях приходится раззадорить супротивника, а потом, когда он нервно зашагает или начнет разглядывать место вашего потенциального появления, тихо проскользнуть с другой стороны.

Prince of Persia 3D — великолепное приключение, адвенчура. Игра целиком завязана на загадках и поисках их решения. Здесь не нужно быстро бегать и прыгать. Здесь нужно думать.

Все остальное принц делает сам — берет предметы, разглядывает их, комментирует разглядываемое, прячет его в необъятности широких штанин и затем в нужный момент применяет в нужном направлении.

Графика

Если присмотреться-вдуматься, то потрясает. Изъянов я просто не нашел. У игры совершенно уникальный движок. Здесь живые все: и собственно принц, и его противники. Движения настолько естественны, что поначалу этого просто не замечаешь — как на улице никогда не задумываешься над тем, как двигаются люди, если они двигаются правильно. Лица, конечно, нарисованы, зато у нашего подопечного появилось нововведение — нос. Когда этот парень поворачивается в профиль, сие дизайнерское творение гордо сияет всеми своими полигонами. Нос большой и очень национальный, я обзавидовался.



Звук

Ну какая может быть музыка у «восточной» игрушки? Правильно, волнующая, тревожная и загадочная. Чарующая прямо-таки. Здорово мешает выслеживать сопящих и бормочущих злодеев. Послушать, протащиться и непременно отключить.

Что из этого всего следует

В общем, вывод однозначен и незыблем, как швейцарский франк. Хватать, инсталлировать и играть. Пусть вначале будет и нелегко (трактористы-клавишники не в счет, ваш шанс оторваться!) освоиться в персидских казематах, пусть логика решения загадок раскроется перед вами к середине вторых суток непрерывного «принцевания», пусть винегретом из ваших останков покроются стены, полы и потолки, все у вас получится! И, когда получится, вы поймете, даже не вспомните, а именно поймете, в чем кайф «Prince of Persia». Пусть и 3D. MG



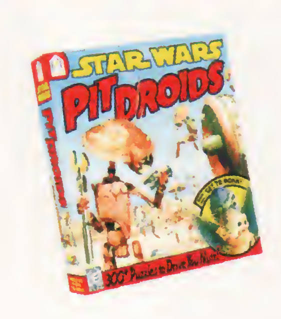


STAR WARS: PIT DROIDS

Кирилл Алехин
maza@mail.ru

Сорок восемь железных леммингов

Не верьте логотипу, ЭТО не про Star Wars. Здесь нет джедаев и лазерных сабель (именно сабель, а не мечей, как их назвали гнусавоголосые переводчики). Здесь нет шустрых космических штурмовиков и героических сражений на фоне похожих на обгрызенное яблоко станций. Да чего уж там — космоса здесь тоже нет. Я не хочу сказать, что дедушка Лукас скатился до банального обмана, но разница между ОЖИДАЕМЫМ и УВИДЕННЫМ превосходит все разумные границы. И несмотря ни на что, ЭТО купят. О времена, о нравы...



Впрочем, сам виноват. Уж больно приятные ассоциации всплывали при упоминании эпохальной фантастической саги, настолько приятные, что их не испортили ни мультяшный первый эпизод, ни лавина последовавших за ним игр. Да и, согласитесь, Star Wars: Racer был очень и очень неплох, даже абстрагируясь от фирменного антуража. Правда, джедаев там тоже не было (о чем я долго плакался), но непривычное в наш три-дэ-ускоренный век ощущение скорости (Парадокс? Несомненно!) компенсировало все. Так что Pit Droids был встречен как рассвет над тундрой: с наивной и глубоко запрятанной надеждой, а вдруг... Увы. Кина не будет.

По отношению к Pit Droids нельзя мыслить стандартными SW'эшными категориями. Еще раз, увы.

Немного «войн». Совсем немного

Первые подозрения в этом возникли именно тогда, когда им и положено: в самом начале заставки. Нет, отпечатанная золотом мессага, уплывающая

Паспорт

Star Wars: Pit Droids

Жанр: аркада/puzzle
Разработчик: Lukas Learning
Издатель: Lukas Learning



Системные требования:
Процессор: Pentium 133 МГц
RAM: 16 Мбайт

в бескрайние звездные дали, и чужеродная планета под ней — все четко соответствует утвержденным ГОСТ'ом образцам. А вот разработчик подкачал: Lucas Learning от Lucas Arts отличается минимально, почти неуловимо, но... отличается.

Сам же сюжет мгновенно лишает последних иллюзий, потому как укладывается ровно в два предложения. Первое: старый добрый Watto, мухообразный рабовладелец, которого так виртуозно кинули во все том же Episode 1, опять крупно влип. Второе: надо его спасать. Влип он с огромной партией Pit Droid'ов (что это за зверье — чуть позже), спрос на которых оказался чуть ли не отрицательным, поскольку годны Droid'ы оказались только

Чушь! Дорогой и конкурентоспособный пазл сегодня куда «динозаврее» любого квеста. Видеть под маркой SW «Монополию» (было, было...) — еще куда ни шло, но чтобы пазл! Стоит ли удивляться отсутствию сюжета?..

Pit Droid'ы — это некрупные металлические уродцы с блюдцеобразным приспособлением вместо головы. На их месте могли бы оказаться, например, лопоухие гунганцы, но именно дроиды — любимые первоэпизодные персонажи самого Жеки Лукаса, о чем он неоднократно и громогласно заявлял. Так что вот. Droid'ов у нас цельное стадо, 48 штук. Все сорок восемь штук поочередно выплевывают некий девайс, функционально на-

ЭТО PUZZLE. Головоломка. Проверка на вшивость для содержимого вашей черепушки.



И бегают они вот так, кругами по пересеченной местности. Бегают и бегают. А ваша задача — сделать так, чтобы они бегали со смыслом. Довольно сложная задача, надо заметить.

Есть максимально простые типа «все идут налево». Есть «первые 16 идут налево, остальные прямо».



для одного: чинить Pod'ы. А Pod'ы — это двухмоторные гоночные агрегаты, участвующие в модных на планете Татуин соревнованиях. А планета Татуин — это... Вселенную SW можно описывать долго. Но суть остается прежней: спасать. Вот только не с шотганом в крепких руках и даже не с кассовой книжечкой экономиста-стратегомана. Если бы все было так просто...

Звездные стрелочники

Момент истины настал, ЭТО PUZZLE. Головоломка. Проверка на вшивость для содержимого вашей черепушки. Кто-то там рыдал по поводу тотального вымирания квестов?

поминающий свиноматку, и все сорок восемь штук необходимо запихнуть в некую телепортационную дырку, функционально, да и внешне, напоминающую люк. Промежуток между маткой и люком составляет один экран. Или уровень. Или пазл.

Дорожка «от» и «до» никогда не бывает прямой, а дроиды иного пути, кроме как ВПЕРЕД, не признают. Леммингов помните? Очень напоминает. Как и там, наша работа заключается в корректировке маршрута прямоходящих, в худшем смысле этого слова — робот'яг, только мы не даем задания умничкам-леммингам, а отмечаем вехи и повороты направляющими напольными указателями. Пока понятно? Дальше хуже. Разные указатели имеют разные спецэффекты.

Вот этого товарища и надо выручать. Чисто номинально, естесс-но. Но напрягов с этим номинальным выручением столько, что задумываешься: «А так ли это все номинально?»

Есть «каждый второй идет налево». Со временем появляются дроиды разных цветов, и на каждый цвет тут же находится свой указатель...

На пути к цели препятствия тоже не сводятся к преодолению расстояний. Допустим, заветный люк отгорожен от внешнего мира кольцом подиумообразных возвышений, но на уровне присутствует кнопка, убирающая преграду. Приходится прокладывать путь через кнопку. Не топать одним дроидом, а вести ВСЕ стадо — сколько дроидов получили, столько извольте и сдать. Но это был совсем уж простой вариант, такие встречаются в самом начале, да и то на

easy. А вот рассортировать дроидов разных цветов (всего четыре), проложив для каждой «окраски» свой путь, да еще и в условиях недостатка желанных указателей? Да к тому же так, чтобы ни один из маршрутов не пересекался с другим? Стрелочник на железной дороге, ей богу...

После Pit Droids возникает чувство, что тебя нагло и с ухмылочкой обманули. Неприятное такое чувство.

Правда, существует масса способов обмануть игру. Один, легальный, — пауза. Именно на нее ставишь пазл при загрузке, дабы, не суетясь, проанализировать ситуацию, и именно на нее щелкаешь, если что-то вдруг (обязательно!) пойдет не так. Остальные не столь очевидны, например поставленные маршрутизаторы можно снимать и выставлять по новой, проводя дроидов чуть ли не поодиночке. Но тогда теряется смысл игры. Ведь надо думать, думать и еще раз думать, перезагружая пазл после неудачных вариантов (т. е. ОЧЕНЬ часто) и дико радуясь победам над извращенным левелмейкерским интеллектом. В качестве приза получаем коротенькие, претендующие на юмор мультипликационные заставки и доступ к следующему пазлу. И так 300 раз. Куда катится этот мир?..



Невыносимая радость бытия

Вот чего от пазлов не ждешь, так это умопомрачительной графики. Да, в фильме она на высоте. Да, в остальных играх «по мотивам» над ней откровенно старались. Но смирившийся с колопалыми железками вместо волевых мордашек Спасителей Вселенной поймет и простит 640x480x256, ужасающую плоскость поверхности и безоговорочное неприятие акселераторов.

Да и звук — наши подопечные здорово дребезжат-с! — не играет значительной роли. Думать до посинения и не отвлекаться на коряво анимированных (особенно хорошо это видно при двоекратном zoom'е) дроидов: главное — не кого провести, главное — как провести! Если удается сконцентрироваться, действительно все воспринимается «на ура». Урра?..

Обидно, но

в качестве приза получаем коротенькие, претендующие на юмор мультипликационные заставки и доступ к следующему пазлу. И так 300 раз. Куда катится этот мир?..



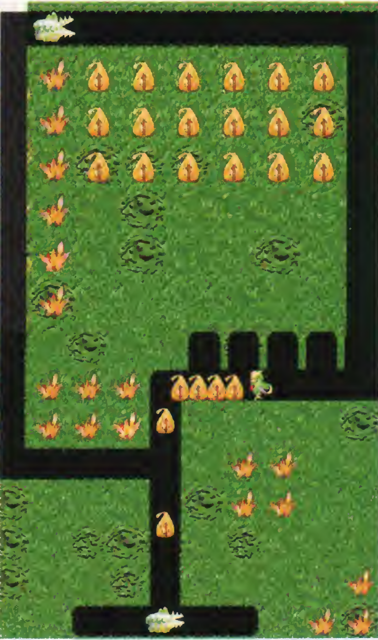
Мораль

Помесь леммингов и The Incredible Machine могла бы заинтересовать многих, если бы ее подали под другим соусом. После Pit Droids возникает чувство, что тебя нагло и с ухмылочкой обманули. Неприятное такое чувство. Игра для всех возрастов, уместная как на пятиминутных перекурах в офисе так и под рождественской елочкой. С одним «но» — только если вам не особенно близки «Звездные войны». Иначе жгучее, повторюсь, чувство обиды, потому что к фильму игра имеет отношение постольку-поскольку. Вот если бы сорок восемь Скайуокеров...

P.S. Ах да, совсем забыл. Номинально это все-таки Star Wars. Так что, a long time ago, in a galaxy far, far away... MG



Очень красивое и функциональное меню: не на него ли глядя, формируется первое впечатление об игре?! Приятно, что и сама игра ничуть не хуже.



Мартовский Кот Осенний

DIGGER 2000

Просто копалка





Digger 2000

Жанр: аркада
Разработчик: White Lynx
Издатель: «Дока»
URL http://www.doka.ru
Системные требования:
Процессор: Pentium 100 МГц
RAM: 16 Мбайт

Диггер ехал по дорожке. Жизнь казалась ему удивительно прекрасной. Он так ясно представлял себе, как вместе с командиром Нортоном вновь пойдет на дело, и фортуна, как и прежде, подарит им много-много денег. Так ехал он погруженный в свои сладкие грезы, что совершенно не заметил, как сверху на него свалился огромный кирпич. «Какой же все-таки примитивный этот Тетрис, — думал Диггер, прикручивая отлетевшее колесико, — и чего такого интересного все в нем нашли?» Настроение было испорчено.

По мотивам притч А. Голубева

...Шел себе по улице кот, шел-шел да и провалился в канализационный люк — бывает. А сверху на него упал тяжелый мешок с золотом — раздавил. Только тот из-под мешка вскоре вылез да и пошел себе дальше по делам, по канализационным трубам прогуливаться, из люков хитрую морду высовывать, переполох среди мышей чинить. Звали того кота **Диггером** — а что, вполне себе приличное для кота имя, не хуже других...

Вдали от звездной пыли...

Между прочим, для тех, кто факта сего не осознал: абзац предыдущий — не что иное, как преамбула, коей быть положено в начале любой статьи. Странная такая, но именно она — не сомневайтесь. Если бы там была историческая справка или еще того хуже — бурные проявления восторга, вы скорчили бы недовольную мину, а так журить автора за отсутствие оригинальности не придется (это точно! — *Прим. отв. ред.*).

Далекое-далекое будущее, год параллельно какой, да, собственно, и базиоцепитация (Эээ? — *Прим. отв. ред.*) совершенно неопределенная. Но! Мы, видимо, гуманоиды, мало того — люди. Это радует. Когда был изобретен межвременной переход, наша раса распалась: во временном континууме слишком много «сладеньких» мест, а народ всегда отличался эгоизмом. Некогда



Охота на хоббинов началась… Я их догоню, растерзаю, загрызу и искусаю до полусмерти, пока они не начнут просить пощады, стоя на своих кривых ножках и упираясь ручками в землю. Страшно? Правильно, мне тоже.

могучая цивилизация вошла в нисходящую часть кривой выживания вида в стабильных условиях. Но чтобы позволить себе удовольствие жить, скажем, в двадцатом веке, нужны немалые деньги, и корпорации межвременных путей готовы хорошо платить за специальный минерал, надобный для временных переходов. Он есть только на одной планете — Z17853. Если бы не ее мерзкие аборигены, мы бы вообще давно рассеялись по времени, но монстры берегут свой ресурс, и добыть его могут либо сумасшедшие, либо мы. Диггеры. Никакие технологии не спасают от нападения тварей, но мы умнее, и это — наш единственный шанс…

Вот так. Между прочим, это завязка. Н-да, перечитал и сам задумался… Ладно, хватит о грустном.

Матчасть!

Первый «Диггер» появился давно: на дворе тогда шелестел листвой (лето) 1983 год, а на компьютерах гордо шествовал маэстро «Тетрис» — по сути, г-н Пажитнов срывал все лавры, листья и прочие венки с нераспустившегося еще дерева игровой индустрии.

Взлелеяли малыша разработчики из компании Windmill Software, по иным делам ранее не привлекавшиеся. По сути, Digger был их первой игрой. Но «рытик» рос не один — папа и мама у него были, и даже братья с сестрами значились в паспорте. Dig Dug и Go Dig, как основные предки, и целая плеяда их клонов в качестве ровесников. Несмотря на плотность популяции, Digger рос крепким и здоровым ребенком и вскоре по популярности оставил родственников далеко позади. В него играли и дома, и в офисе (особенно в офисе). Запускался он с дискеты, на нее же записывался результат игры. В 1987 году Вадим Герасимов (наш с вами соотечественник) выпустил «Диггера» в открытый космос, прервав его связь с дискетой, к тому времени количество почитателей игры увеличилось настолько, что это уже можно было назвать движением.

Почти никаких изменений в геймплее не образовалось. И слава Богу!!!

К середине восьмидесятых уже не существовало, наверное, компьютера, где бы не поселились хоббины, ноббины и сам диггер. Отважный поедун прогрыз-таки себе дорожку к славе.

Странно, но в графе «дети» в паспорте «Диггера» фактически никто не значился. Только в середине девяностых появилась переделка «Диггера» под Windows, и все.



Так было до 1998 года, когда российская компания «Дока» заявила о работе над проектом Digger 2000. (Предысторию см. выше. Какова?) Информации о проекте поступало прямо-таки ничтожное количество, видимо, поэтому разработка и была так скудно освещена в печати. Уже к середине лета из недр «Доки» поползли слухи, что новый «Диггер» практически готов и вот-вот появится на прилавках магазинов. Собственно, так и произошло.

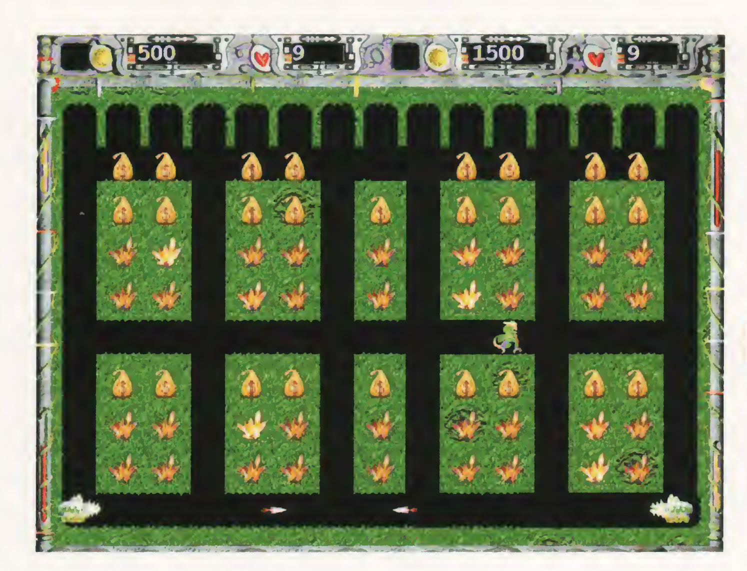
Сразу, чтобы вас успокоить, скажу: почти никаких изменений в геймплее не образовалось. И слава Богу!!!

Разве что несколько по-иному стали вести себя мешки с золотом, теперь они с легкостью прошибают несколько клеточек закрашенного поля, но только если падают с большой высоты. И перейти на следующий уровень теперь можно двумя принципиально разными способами: можно, как и раньше, просто собрать все кристаллы,

Кстати,

появились новые режимы многопользовательской игры: Cooperative, когда целью является обоюдный сбор кристаллов, и Diggers Arena, где предстоят разборки с нанесением «тяжких телесных».

Уровень-переросток: одного экрана «Диггеру» уже мало, теперь уровни простираются на 2–4 экрана, но и привычные «одноэкранники» всегда с нами.



Дуэль двух диггеров. Жаль, нельзя отключить в опциях всех монстров и сражаться на «чистой» карте, но это уже не столь важно.

а можно начать охоту на злобных хоббинов (ноббинов в хищной реинкарнации) и, порешив определенное количество тварей, опять-таки оказаться на следующем уровне. Второй способ менее предпочтителен, так как за поверженную тварь полагается не так уж много диггер-баксов, а ведь именно в наборе как можно большего числа очков и состоит цель игры.

Появились новые режимы многопользовательской игры: Cooperative, когда целью является обоюдный сбор всех кристаллов, и Diggers Arena (для 2 и 4 игроков), где вам предстоят разборки с нанесением «тяжких телесных» вашим оппонентам либо за одной клавиатурой (сплитскрин), либо по сетке. Вот это уже можно оценивать — я готов дать десять из десяти, потому что это то, чего мне лично всегда в старике «Диггере» не хватало. А теперь я доволен. Но хватит о геймплее: не рассказывать же в конце концов, как устроены многочисленные уровни игры, хотя, если начальство позволит, готов написать полноценное прохождение с «оптимумами» каждого из уровней (не позволит! — *Прим. отв. ред.*).

Пора поговорить о косметике. Начнем с графики. Радости начинаются с самого начала, когда мы попадаем в симпатичное 3D-меню, откуда открывается доступ ко всем допустимым опциям настройки и непосредственно к самой игре (мелочь, а приятно). В самой игре все модельки также претерпели 3D-реинкарнацию, что самым лучшим образом сказалось на их респектабельности: глаз радуется, куда ни глянь (сам «Диггер», так это ж просто шедевр 3D-моделирования). Текстуры подобраны с любовью — яркие, сочные, жизнерадостные... А взрывы, взрывы-то... У-у-ух!!!

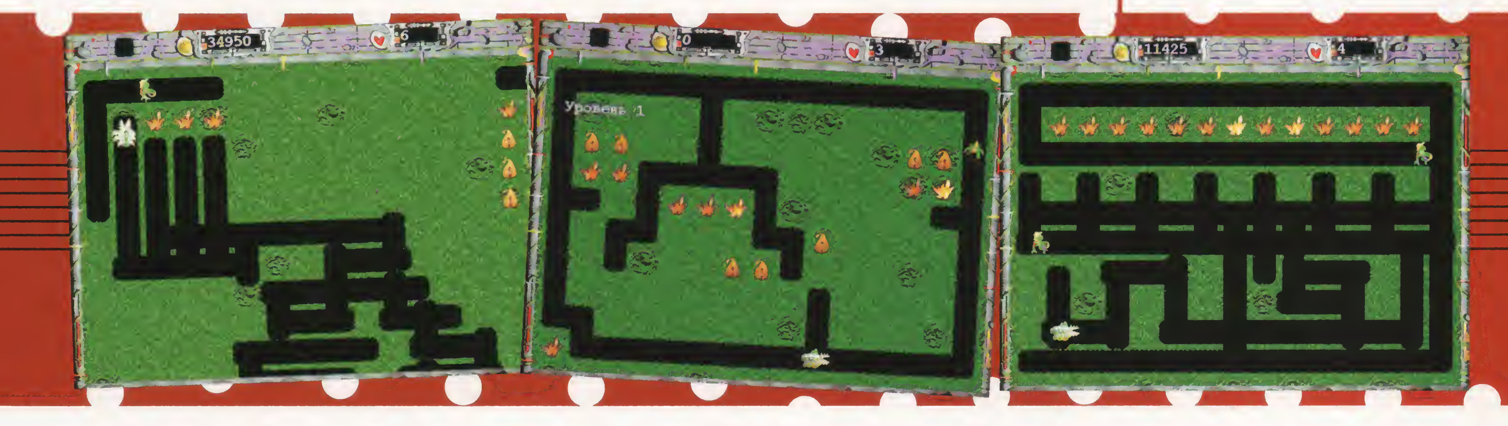
Гм, простите за невольно дорвавшиеся до света божьего эмоции, больше не повторится. Но все действительно на самом современном уровне и даже более того, потому что, как я уже сказал, «сделано с душой». Говоря о дизайне уровней, следует отметить лишь появление среди них экземпляров, раскинувшихся более чем на один экран, но это только разжигает интерес и никоим образом не портит игру.

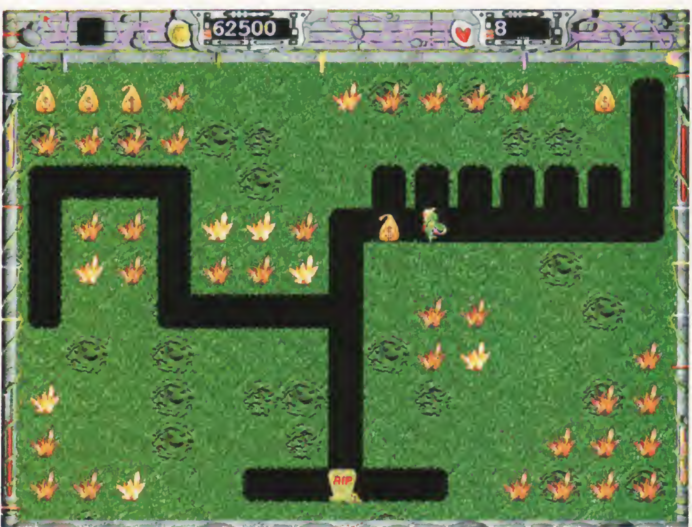
Теперь о музыке. О ней можно поспорить: скажите, вам нравилась композиция из первого «Диггера», та, которая всего одна? Если нравилась, то эти тоже придутся по душе (теперь музыкальных сопроводиловок несколько). Они все очень простые и в большинстве своем ненавязчивые (есть, правда, там одна... нудная такая, ну да простим разработчикам этот их недочет). Тот же, кто не был в бурном восторге от озвучки первого «Диггера», не испытает его и в случае с Digger 2000.

На этом повествование объявляется законченным, мало того, само-

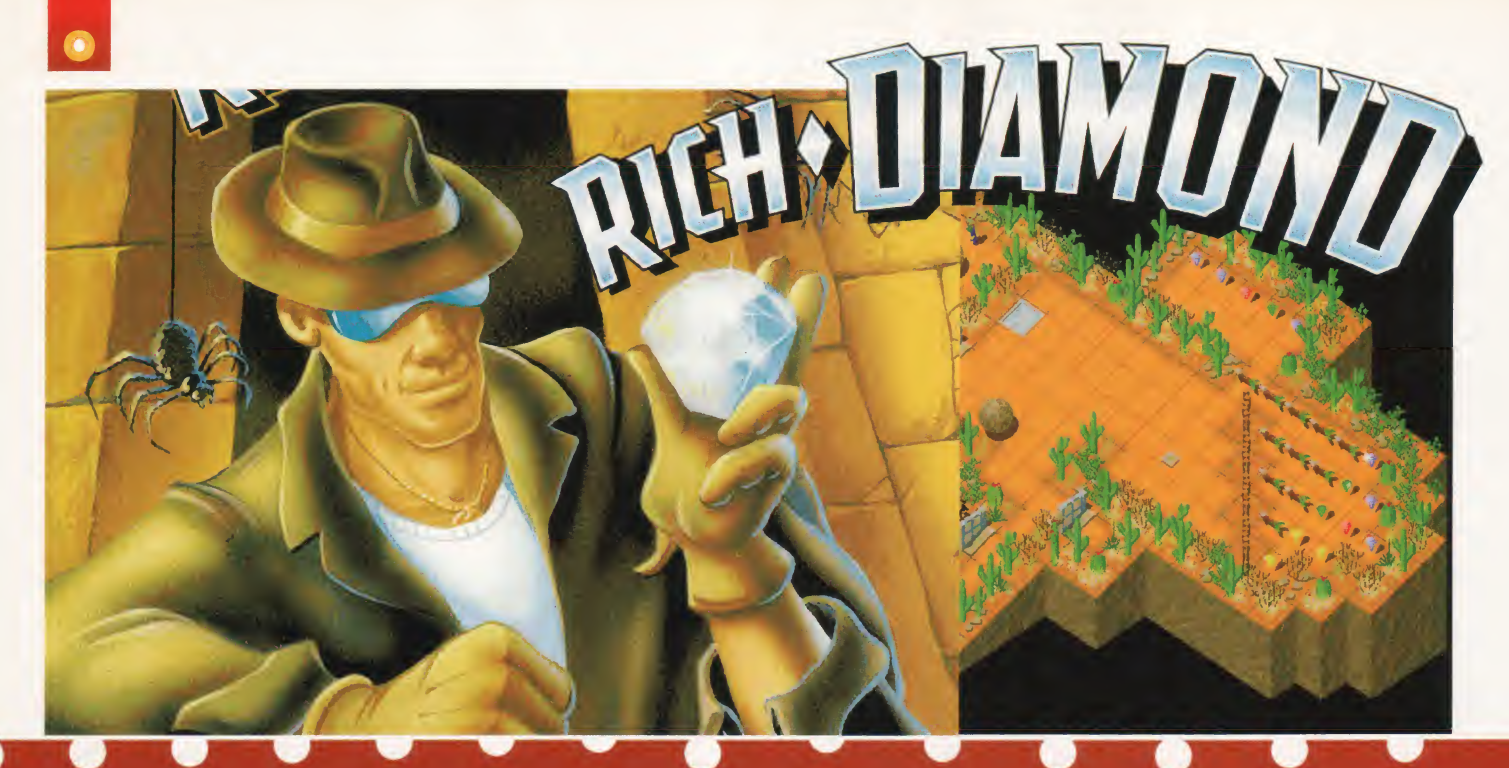
Говоря о дизайне уровней, следует отметить лишь появление среди них экземпляров, раскинувшихся более чем на один экран.

достаточным. Поэтому претензии к автору не принимаются: к игре он относится заведомо предвзято, а с буйнопомешанными не спорят. Единственный отмеченный недостаток — вступительный ролик в сочетании с безумным сюжетом, но на это вполне можно закрыть глаза. Вместе с Digger 2000 мы получили не просто еще одну хорошую игру, мы получили... Да что тут говорить! Digger — это не игра. Это диагноз. MG





«Фаталити» в исполнении хоббина — и диггеру не всегда везет в этой жизни.



Святослав Торик ака Торик

RICH DIAMOND

Бриллианты навсегда

Сокровища — это большая бяка. Проверено. Достаточно вспомнить, сколько народу погибло в поисках кучки **драгоценных камней** в тех же «Копях царя Соломона». Я уж не говорю про Индиану Джонса...

А главперсонаж данной игры только тем и занимается, что ворует эти самые драгкамни. Вообще, очень у него странный ник: Rich — богатый, Diamond — бриллиант. Такие люди долго не живут — слишком богаты, да и склонность к авантюрам до добра не доводит... Справедливым исключением является разве что выше упомянутый И. Джонс. Но он — киногерой, ему можно. А наш мистер Рич — не известно кто, лично я его первый раз вижу. По умолчанию, он давно должен был погибнуть от рук того же Индианы. Ан нет, живет и радуется.

И цель у него есть заветная — нахапать побольше на уровне и сбежать на следующий. Уровень такой весь из себя: вид сверху, управление, как водится, стрелочками, окромя беготни Рич ничего и не может (разве что сохраняться и загружаться).

Риччи ходит туда-сюда и собирает ископаемые, по ходу дела избегая ловушек типа камней катящихся обыкновенных. Разумеется, ловушки бывают не только в виде камней: есть автоматические стрелы, которые выстреливаются, стоит лишь к ним приблизиться; есть лава, в которой Рич сгорает полностью, попав в нее; есть вода, в которой можно утонуть; ямы, в которые он падает; лед, на котором можно уехать куда угодно.

Наличествуют также враги. ОЧЕНЬ разнообразные враги. Как вам понравится крабообразное чудище, бегающее по кругу и ждущее, пока его не убьет пролетающая мимо стрела (догадались, кто стрелу активизирует?). Некий непознанный наукой дроид, резко начинающий бежать с распростертыми обьятиями навстречу главгерою. Бр-р. Но — и это говорили не раз — нет худа без добра! В некоторых злобных уровнях (особенно в конце второго этапа) этих монстриг надобно использовать для открытия дверей, если двери открываются нажатием кнопки на полу. Достаточно заманить вражину к плите, дабы тот, по глупости своей, наступил на оную, и дверка открывается.

Паспорт

Rich Diamond

Жанр:	логическая аркада
Разработчик:	Core Concepts
Издатель:	Core Concepts

URL http://www.richdiamond.com

Системные требования:

ОС:	Windows 98
Процессор:	Pentium 100 МГц
RAM:	16 Мбайт



Какая пучеглазая прелесть! Красная, глазастая, а главное — этих поганцев так много, что просто беда. Нет, я пойду посплю перед решающим, захватывающим сражением. Эх, походовым.

Ловушка для кошек

Это в общих чертах. Переходим к частностям. Итак, цель. Рич начинает в некоторой точке на уровне. Задача: собрать все драгоценности. Как только все-все-все бриллианты на уровне собраны, в определенной точке откроется вход. До этой точки необходимо добраться, дабы попасть на следующий уровень. По окончании «левела» выдается сверхкраткая статистика в виде серебряного (установлен новый рекорд по очкам), зеленого (близко к рекорду) или красного (совсем плохо) значка и отметки, означающей, что уровень пройден. Если завершено некоторое количество лабиринтов, откроется новый этап. Каждый этап — десяток уровней. Всего этапов 8, и стало быть уровней — 80.

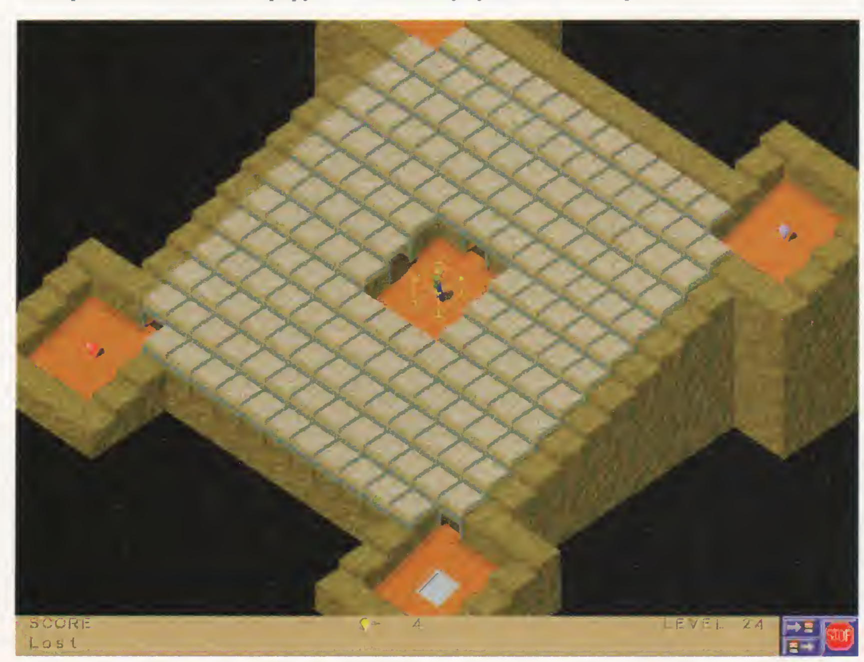
По ходу дела на уровне могут возникнуть двери. Данное препятствие преодолевается либо нахождением ключа соответствующего цвета, либо нажатием на определенную кнопку. Иногда на кнопку нужно закатить какой-нибудь предмет или заманить монстрюгу, чтобы дверь не смогла коварно захлопнуться перед носом нашего авантюриста.



Дело в том, что чудища смотрят на Риччи и безропотно идут за ним. Как крыски в Гаммельне. Приручить их легко, правда, если они вырвутся на свободу, бриллиантовому мальчику будет не очень хорошо...

Толкать и катить предметы Рич умеет только по-сокобановски. То есть на одну клетку, если она свободна. Камни, правда, очень капризны и могут укатиться вниз самостоятельно.

Игра пошаговая. Да, вы не ослышались. Это уже не Sokoban, хотя еще и не Load Runner. Реальным временем и не пахнет, а счет идет только на очки, отнимающиеся при каждом шаге и прибавляющиеся при каждом удачном действии. Просто и элегантно.



А тут придется пошевелить мозгами. Раскинуть ими, так сказать. Может быть, даже по обочине.

Красота бриллианта

Двухмерность — это не порок. По крайней мере для игр, изначально ставших родными для секретарш, референтов и других работников, не обремененных современной техникой. Для игр-головоломок, тетрисов, кроссвордов

Игра пошаговая. Да, вы не ослышались. Это уже не Sokoban, хотя еще и не Load Runner. Реальным временем и не пахнет.

и иных времяубивалок ксеоны и мерседы не нужны. Им на все ваши ДжеНапалм-512 поплевать и растереть. Все, что нужно, — средненький «пень» с 16 мегами и двухскоростным сидюком. А уж двухмерность (или псевдотрехмерность) — это для таких игр вещь чуть ли не обязательная и обсуждению не подлежит.

Так вот, о RD. Вид сверху на некую плоскость под углом. На плоскости расположены объекты нескольких типов. Первый тип — объекты, которые просто находятся там и ничего не делают: различные деревья, скалы и т. д. Второй тип — объекты, с которыми можно общаться. Это катящиеся камни, стрелы, коробки, дыры в полу, лава, вода, монстры. Объекты третьего типа — бриллианты и все полезные ископаемые, собираемые мистером Диамондом. Четвертый тип объектов имеет одного представителя — самого Рича. Его функции просты — взаимодействие с объектами второго типа и собирание объектов третьего типа.

Каждый объект — это несколько сотен разноцветных пикселов. Разработчики умудрились все объекты одного цвета помещать в один уровень. Таким образом, на уровне с абсолютно серыми скалами имеются лишь абсолютно серые стены и абсолютно серые закрытые проходы. Один только Рич Диамонд у нас с зеленоватым оттенком. Это, должен заметить, серьезное упущение — и без того глаза побаливают от долгого пяления в экран, а тут еще предлагают полностью серую игру... с 256-ю оттенками...

Да, чуть не забыл, музыка — почти рулез, да еще и с компакта играется! Отлично подходит для демки Starsiege: Tribes, благо та имеет дурную привычку проигрывать музыку с любого компакта, на котором эта самая музыка имеется.

А что нам надо?

Я бы эту игру покупать не стал (и так времени не хватает). Это обыкновенная головоломка, причем даже не аркадная, а пошаговая. Ни в какое сравнение с недавно вышедшими аналогами не идет — я «Пандору» с удовольствием прошел до конца, а вот на Рича меня хватило до пятого этапа, где от заумного брожения по лабринтам глаза мгновенно оказывались на затылке и с тихим стуком падали на пол.

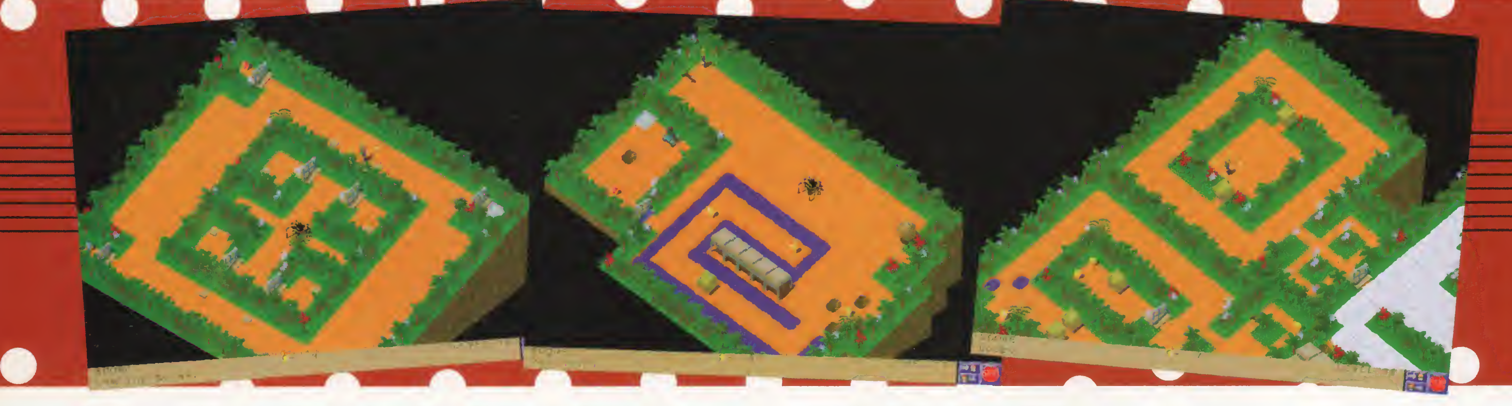
Интересен, правда, процесс восстанавливания игры — в него входит ускоренный раз в «дцать» показ ВСЕХ произведенных действий от начала уровня до момента записи. Эффективно и ново — но надоедает выжидать каждый раз, пока сейвилка пробежится по всем действиям, особенно когда нужно что-то проверить и точно знаешь, что загружать игру придется не раз и не два.

В общем, МегаГеймерам НЕ рекомендуется.

Хотя, может, кому и приглянется. MG

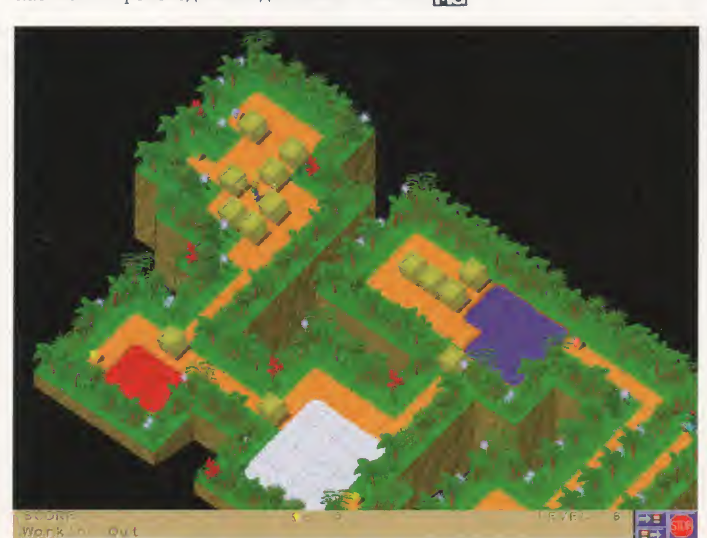


Классический уровень. Все есть. Стрелы — есть, камни — есть, крабообразные — сколько угодно. Живи и радуйся жизни. Пошаговой и с видом «сверху-сбоку».

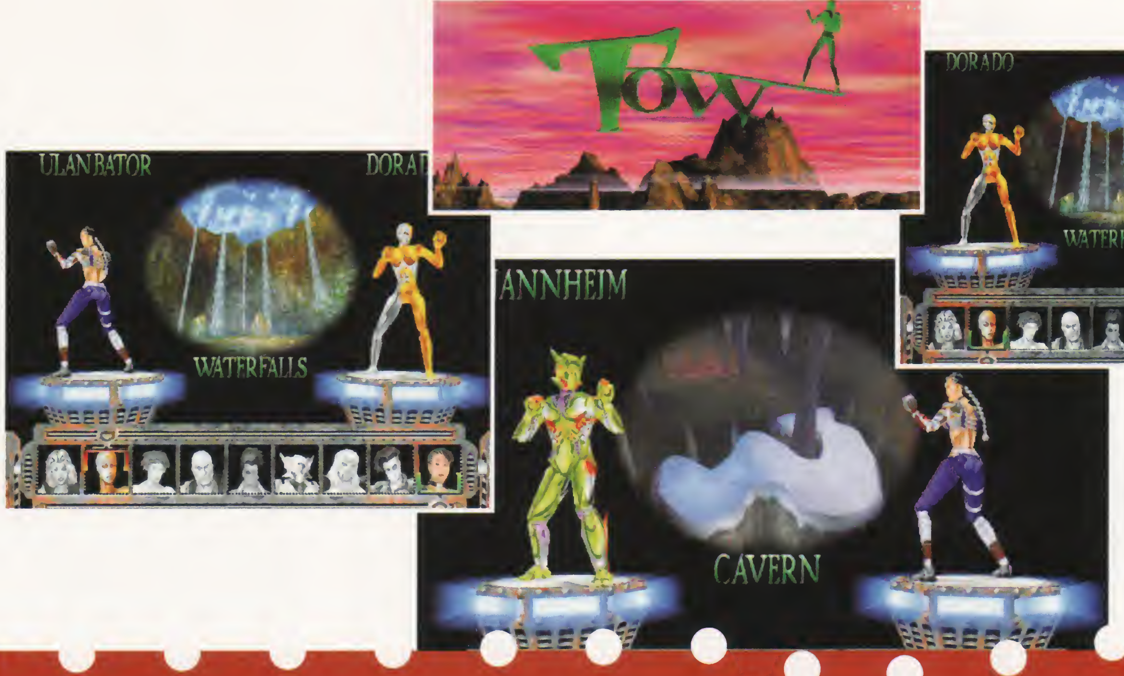


К слову,

разработчики умудрились все объекты одного цвета помещать в один уровень. Таким образом, на уровне с абсолютно серыми скалами имеются лишь абсолютно серые стены и абсолютно серые закрытые проходы.



Вы знаете, на мой взгляд, RD все же немного не дотягивает до «Цивилизации» по уровню искусственного интеллекта. Хотя, если не присматриваться, некоторое сходство все же присутствует.



TOURNAMENT OF WARRIORS

Алексей Кравчун
aka Gomolog

Злобные полигоны VS Гнусные текстуры

Прогрессивное движение **файтингов** по спирали эволюции с некоторых пор ощутимо замедлилось, и что было тому виной — до сих пор не вполне ясно. Просто в один прекрасный момент все поняли, что ждать нового МК не стоит. Вот и получается, что лучшей трехмерной дракой для нас остается старый добрый BioFREAKS, который, несмотря на пролетевшие годы, практически не устарел и выглядит все так же свежо. Кстати, он же, по сути, является единственным по-настоящему трехмерным файтингом. А после его выхода наступило то, что принято называть «застоем» (всевозможных отщепенцев в духе Die by the Sword и Time Commando, где нет фиксированных арен, мы оставим без внимания).

Все вышесказанное имеет лишь незначительное отношение к предмету нашего дальнейшего разговора — к Tournament of Warriors, игре от Silmarils. Кстати, эта компания всегда отличалась тем, что выпускала игры, с одной стороны, качественные, а с другой — отличавшиеся некой необъяснимой «странностью», присущей, скажем, разработкам Cryo.

В данном случае следует признать, что даже в такой респектабельной семье не обошлось без урода... Другого слова для определения ToW, пожалуй, не сыскать. Отойдем от

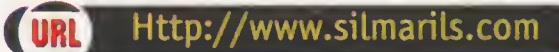






Tournament of Warriors

Жанр:	файтинг
Разработчик:	Silmarils
Издатель:	Silmarils



Системные требования:

Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3D-акселератор



Еще один элемент дизайна: лазерные лучи, вырывающиеся из стен. Обидно, что попадают они лишь по бойцу игрока и остаются немы к чаяниям бойца компьютера.

характеристиками: скорость перемещения оппонентов по игровому полю раздражающе низка, скорость ударов — тоже, реакция бойцов на нажатие клавиш почти отсутствует. Порой они попросту отказываются выполнять отдельные удары, негодование со стороны программы, которая наотрез отказывается воспринимать команды, злобно попискивая на игрока.

Говоря об управлении, нельзя не упомянуть тот факт, что кнопки для команд «шаг влево»,

Может, и у Tournament of Warriors сыщутся свои почитатели, но это уже скорее тема остросюжетной фантастики.

а согласившись, незамедлительно приступают к демонстрации таких мученических корч, что отдельному эпилептологу хватит не на одну диссертацию. Бойцы умеют бегать, и сначала это радует, но настроение выполняет «бочку» и входит в стремительное пике сразу после сравнения «шаг вправо» попросту отсутствуют, а в процессе самой игры выясняется, что она более плоска, нежели МК-4.

Именно такой файтинг вам и нужно представить. Если получилось, то можете смело подписать под картинкой: Tournament of Warriors, на чем



общепризнанного стандарта, согласно которому необходимо поступательно изложить читателю все возможные факты об игре, глубину чувств автора к каждому отдельному моменту, а в конце сделать окончательный вывод. Или — что встречается не реже — предложить читателю самому принять решение о качестве представляемого продукта (подобный метод обычно применяется при наличии очевидного вывода). Мы сделаем проще. Мы всего лишь тихонечко шепнем одно простое слово «КОШМАР», и дальнейшее прочтение (или непрочтение) статьи оставим на совести уважаемых поЧитателей. В самой же статье, естественно, рассмотрим факты, позволившие нам сделать вышеуказанный печальный вывод.

Сперва — играбельность как она есть. Уровень вовлеченности в игровой процесс очень и очень низок. И вот почему.

Представьте себе, что вам в руки попал файтинг, обладающий следующими скорости обыкновенного шага и того самого пресловутого бега: они почти не различаются. Клавиши периодически «подвисают», а нажатие более четырех одновременно вызывает бурное рассказ об игре можно считать законченным. Для тех же, кто все еще жаждет подробностей (психологи называют данное явление самоистязанием, а проще — мазохизмом), сообщаю дополнительные факты.



Dorado выполняет спецбросок на движущейся платформе — дизайнерской находке, не упомянутой в статье.



Factory! Агрегат наносит ответный удар!!! Если вы думаете, что он промажет, то скажу по секрету: скорость реакции на нажатие клавиш в игре заставляет придерживаться иного мнения.



Арена WaterFalls — падать в воду категорически не рекомендуется. Опасно для жизни! Другой разговор, если бойцы порой сами так и норовят порезвиться в прозрачной струе.

то, что ждет вас в Tournament of Warriors. А звук — родной брат графики.

Этот предпоследний абзац посвящен тем, кто все же отважится сыграть партию-другую в Tournament of Warriors. В нем кратко представлены те «приятности», которые все же присутствуют в игре. Девять бойцов, подозрительно похожих друг на друга как внешне, так и по манере поведения. Но количество радует. В мануале упомянуто о наличии у каждого из них сорока различных атак и суперприемов, но вследствие причин, нами не установленных, удалось воспроизвести лишь по десять простых ударов на брата, плюс по два спецброска.

Полигонов на каждого бойца — раз-два и обчелся, плоскости так и торчат в разные стороны, наотрез отказываясь принимать на себя неказистые текстуры.



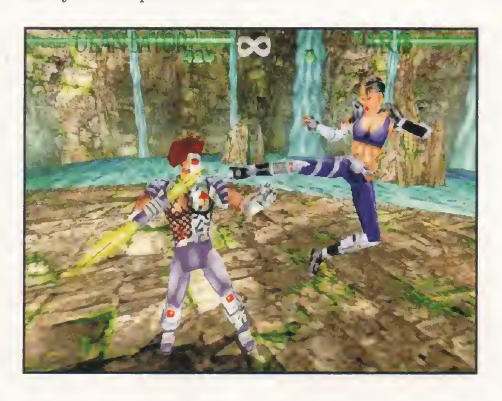
Дизайн уровней. Весь ужас ситуации заключается в том, что его как такового нет, если не считать дизайном абсолютно плоские ландшафты предложенных нам десяти арен.

Ой! Вру!

На одной из них (если быть точным, на арене Factory) произрастает некий агрегат, так и норовящий поразить бойцов шаровой молнией. Делает он это весьма неумело, но вследствие неповоротливости самих файтингистов периодически добивается успеха. Но прочие — пусты, как степь зимой. С некоторой натяжкой к дизайну можно отнести, например, бездонные пропасти, открывающиеся за бортиками некоторых арен и становящиеся фатальными в случае попадания в них, а также рытвины, в которые можно провалиться и намертво там застрять.

Теперь о графике. С ней еще сложнее. Полигонов на каждого бойца — раз-два и обчелся, плоскости так и торчат в разные стороны, наотрез отказываясь принимать на себя неказистые текстуры. Время от времени то одна, то другая текстура отрываются и продолжают висеть в воздухе, позабыв о необходимости непрерывно следовать за моделью игрока.

Боясь сделать игру чересчур «серой», разработчики снабдили Tournament of Warriors таким ужасающим набором текстур, что в глазах начинает рябить от их цветастого марева. Заработанная на буйстве красок головная боль —



К слову,

дизайн уровней. Весь ужас ситуации заключается в том, что его как такового нет, если не считать дизайном абсолютно плоские ландшафты предложенных нам десяти арен.

Про арены уже упоминалось, но если говорить о разнообразии их оформления, то придраться практически не к чему: тут и фабрики, и зыбучие пески, и воздушные острова... Про графическую реализацию всего этого разнообразия, сказано выше. Режимы игры — стандартные для файтингов. Система настроек — тоже.

Необычайно приятно, что основной вывод относительно игры был сделан в начальных абзацах, и сейчас автору не придется провозглашать прописные истины. Если бы в нашем журнале существовала система рейтингов, то эта игра определенно получила бы самую низкую оценку среди игр, представленных в этом номере, если вообще не за всю историю существования MG. А так, кто знает, может, и у Tournament of Warriors сыщутся свои почитатели, но это уже скорее тема для другого жанра рукописного творчества — остросюжетной фантастики. MG

Мартовский Кот

AGE OF EMPIRES II

И всадники, горящие во тьме



Паспорт

AGE OF EMPIRES II

Жанр: RTS

Разработчик: Ensemble Studiosl

Издатель: Microsoft

URL Http://www.microsoft.com

Системные требования:

Процессор: P 233

RAM: 64 Мбайт

Чтобы не мучить вас длинноумственными вступлениями, проведу разъяснение «с места в карьер»: вышла наша долгожданная, заранее горячо любимая и нежно обожаемая **Age of Empires II**. Спасибо ей за это!

Зная, что истинные фанаты статью сию, скорее всего, читать не будут, ибо и сами в игре уже давно разбираются (не вообще, а в процессе), решил я рассказать про вторую Империю в виде изложения на бумаге новшеств кардинальных, от AoE I часть вторую отличающих.

«Имперское эссе»

Собственно, получили мы в лице второй Империи только то, чего и следовало ожидать от сиквела. Больше, больше и еще раз больше. Всего! И в данном случае это есть очень даже хорошо, ибо реализовано это «больше» самым что ни на есть грамотным образом. Время действия, куда забрасывает нас игровой сюжет, — V–XV века. На их протяжении предстоит сразиться тринадцати различным расам. Море юнитов, океан построек. Новых и разных — ностальгия странная штука, и ее в достатке есть в AoE II.

А вот вам новость поважнее: помните, как страдали мы, когда коварный враг покушался на наши поселения и первым делом «выносил» мирных тружеников села? У нас появился реальный шанс избежать подобного развития событий: достаточно нажать на кнопочку тревоги, и все рабочее население соберется в главном здании на селе, пропуская вперед рыцарей, драгунов, катапульты и более передовые технологии телоразрушения. Если враг не успел проломиться через вашу стойкую оборону, то атаковать недруга можно и нужно через ворота, которые моментально захлопнутся за спинами вашего войска и не пропустят врага в ваш стан. Удобно — нечего сказать, подобная находчивость разработчиков уже наблюдалась нами в Tiberian Sun, и столь приятная тенденция

к воплощению грамотной идеи в жизнь не может не радовать.

Хотите еще новостей — будет вам. Правильный масштаб — то, на что не сразу обращаешь внимание до первой осады крупного замка. Тогда-то и понимаешь, что не простым лыком шита эта игра: крепость, занимающая несколько экранов (что может быть прекрасней!), первая возникающая ассоциация — Baldur's Gate, замок орков. Когда не претендующая на звание RPG стратегия начинает в чем-то походить на нее, поневоле начинаешь проникаться уважением к игре.

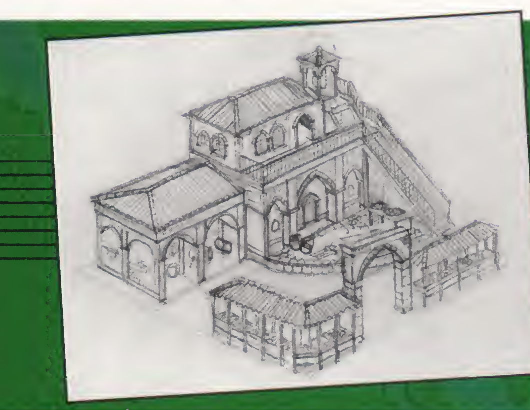
Например, сразу обращает на себя внимание удобство построения армии: по щелчку мышки ваши войска примут практически любое боевое построение, будь то «карэ», «свинья» или «цепь». Мало того, лучников-снайперов. А если к моменту начала атаки со стороны моря подоспеет дружественная эскадра, то победу можно считать делом решенным.

Теперь о древе технологий: оно расширилось, и весьма значительно. Пять уровней развития — это очень и очень хорошо. Я, конечно, понимаю, что всегда находились и будут обретаться в дальнейшем «выдающиеся» личности, которым и одной ступени развития — много, но мы ведь с вами люди цивилизованные и что к чему понимаем. Так что называем упомянутую особенность не только архинужной и архиважной, но и архиудачной.

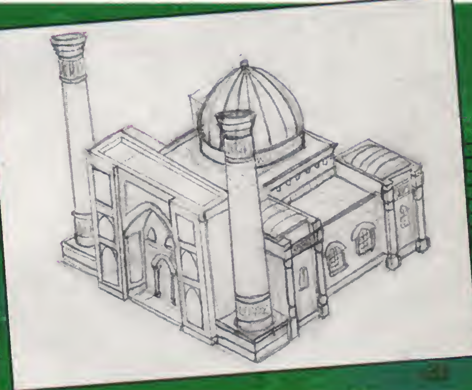
А вот добыча ресурсов осталась практически без убежит, очень и очень велика, но это не суть. А вот слона просто так не завалишь: даже десять охотников могут надорваться, загоняя хилого потомка мамонта в пальмовые заросли, где можно спокойно довершить начатое копьями и стрелами (на открытом пространстве слоны больно топают ногами, отчего количество охотников стремительно сокращается).

Рыбалка стала профессиональней. Нет, углепластиковых удилищ у варваров не появилось, но вот средств для отлова местной разновидности воблы стало заметно больше. И число разновидностей рыболовецких судов возросло.

Говорю же, всего стало больше. Ну почти всего. Лес, как и раньше, рубим в близлежащих лесах и складируем на лесопилке, где из него производят доски, брусы







что действие выглядит красиво, но при этом оно еще и функционально: не каждая оборона способна сдержать кавалерийскую «свинью», несущуюся во весь опор или даже тихо ползущую, таящую в центре немногочисленный отряд

изменений (ну подумаешь, новый ресурс, идея то та же). Охота практически не изменилась: на оленя, грация движений которого теперь вышибает слезу умиления, по-прежнему можно ходить в одиночку, правда, вероятность того, что зверюга

Несмотря на заявленные минимальные требования — P 233, 64 Мбайт RAM — игра превосходно бегает на P 166 с 32 «метрами» оперативки.



и прочую потребность для постройки всевозможных сооружений (лес нужен для строительства всех зданий в игре, даже если они на 99% состоят из камня). Естественно, все эти подсобные работы выполняются все теми же крестьянами, которые в зависимости от надобности могут обрести себя в роли рыболовов (fisherman), охотников (hunters), простых земледельцев (villagers), дровосеков (woodcuters), фермеров (farmers) или фуражиров (foragers). Они же при надобности отремонтируют поврежденное здание.

В AoE II исправлен глюк первой части, где боевых юнитов нельзя было отправлять на охоту. Довольно забавно наблюдать, как

отряд панцирной конницы загоняет к берегу моря резвого оленя или антилопу. Но ведь главное — это наличие возможности, а не ее полезность, не так ли?!

Торговля и торговые маршруты практически не изменились, только вариантов рыночных построек стало несколько больше. И боевые характеристики юнитов остались теми же. Это атака, защита, скорость, живучесть и предел видимости плюс скорость и дальность выстрела для лучников.

Теперь поговорим на отвлеченную тему — о редакторе карт. Мне казалось, что его аналог из первой части недостаточно удобен для настоящего творчества. Теперь все изменилось: все настолько хорошо, что придраться



объяснений не видится. Ощущение этого очень стойкое, и, если меня спросят, что

Вот, собственно, и все, что хотелось сказать в этом ревью столь глобальной игры, как AoE II.







положительно не к чему; мы и не будем этого делать, скажем только, что теперь даже имбецил (простите) будет в состоянии создать свой собственный сценарий. Другой вопрос, какого качества будет этот сценарий, ну это уже другой вопрос.

В AoE II исправлен глюк первой части, где боевых юнитов нельзя было отправлять на охоту. Довольно забавно наблюдать, как отряд панцирной конницы загоняет к берегу моря резвого оленя.

Ну вот, о мелочах, вроде, все, что только можно было, сказал. Настала пора переходить к вещам более глобальным. Когда однажды мне повстречался человек, который заявил, что, де, графика и играбельность — суть птицы одного полета, я лишь сочувственно посмотрел в его ясные глаза и ничего не сказал, но от вас-то я ничего не скрою, дорогие мои.

Говоря об играбельности, следует лишь отметить, что она как минимум сохранилась на прежнем уровне, как максимум — возросла. Скорее всего второе, хотя объективных тому

посоветовать начинающему стратегу — AoE или AoE II, я посоветую вторую часть: пускай у этого простого парня с самого начала сложится по-настоящему хорошее впечатление о мире RTS.

Не подкачала и графика игры: использование старого движка лишь в очередной раз доказало его функциональность; благодаря косметическим доработкам движок обрел второе дыхание. Минимальное из доступных разрешений — 800x600, что ни коем образом не сказывается на скорости игры. Несмотря на заявленные в мануале минимальные требования — P 233, 64 Мбайт RAM — игра превосходно бегает на P 166 с 32 «метрами» оперативки. Естественно, что большинство эффектов придется отключить (деревья будут статичными и трава не будет шелестеть под копытами лошадей), но тормозов не будет — это я вам гарантирую. О музыке и звуке говорить долго не нужно — это шедевры, вполне сопоставимые со своими аналогами в HoMM III.

За ближайший месяц я сам, да и спецагенты редакции досконально разберемся в дебрях технологий всех тринадцати рас, и к следующему номеру вы получите полноценный обзор всего чего только можно. Если еще остались вопросы покупать или не покупать, то ответ будет однозначным — must buy. Age of Empires II — одна из лучных RTS, появившихся за последнее время на игровом рынке; заметьте, я не сказал самая передовая, но по играбельности — одна из самых...

И, наконец, вы спросите — почему не мегахит? Причина очень проста: в этом месяце вышло очень много достойных игр, и только это не позволило поставить творение «Микрософт» на полагающееся ему место.

(Прим. отв. ред.). Но есть и еще одна причина: никогда творение мелкомягких не будет мегахитом! Шутка.. MG



SHADOW COMPANY: LEFT FOR DEAD

Мананкин FiL

Идеальное убийство



Оперативно стали работать киллеры, до жути оперативно. Помните, сколько понадобилось времени, чтобы убить Quake? Годы. А Command & Conquer? Если не считать регулярные реинкарнации за полноценные попытки — пятилетка... А ведь до многих так и не добрались. Но сегодня все иначе. Жертва не успела отжить и квартал, как... Плачьте — **хороним** сам Jagged Alliance 2. Но только не громко, потому что ему нашлась достойная замена. Хотя, кажется, тоже ненадолго...

Паспорт

Shadow Company: Left for Dead
Жанр: Стратегия/Тактика
Разработчик: Sinister Games
Издатель: Ubi Soft
URL www.shadowcompany.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 MMX
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Убийство вышло на редкость логичным и профессиональным. Даже оружие подобрали модное: 3D. Многие, ох многие будут отрицать смерть кумира (JA не умер, он вышел покурить), писать жалобные письма сильным мира сего с категорическим требованием немедленно запретить SC:LfD и присвоить JA внеочередное звание «Игра года». Напрасно, товарищи! На пьедестале новый герой, и с этим придется смириться.

Без вести пропавшие

В будущее нельзя смотреть с оптимизмом, к этому нас приучают давно, еще со времен Нострадамуса. Поэтому сюжет SC воспринимается всего лишь как еще один познавательный урок.

Про то, что через десять лет землю захлестнет волна насилия и террора, можно и не упоминать. К тому, что большинство конфликтов будет решаться при непосредственном участии крохотных мобильных отрядов «солдат удачи», мы тоже давно привыкли. Так что сразу к делу.

Небольшая компания «Гранит» не занималась ничем сверхвыдающимся: стреляла в тех, за кого заплатили, тогда и там, когда и где этого требовали обстоятельства. Вполне пристойная компания, если бы не здоровое пятнище на репутации: как-то раз во время рядовой операции по зачистке местности что-то пошло не так и команда наемных работников ножа и сабмашингана была практически полностью истреблена озверевшими от жары и голода ангольцами. Уцелевшим вместо подкрепления и бесплатной



медицинской помощи послали короткое поздравительное сообщение «Ваша операция незаконна, компания будет





отрицать любую присастность к произошедшему. Бай-бай!» и с чистой совестью оставили умирать в жаркой-жаркой Африке, где хватает диких обезьян.

Жизненная история с жизненным концом. Но для бедолаг-наемников она на этом только началась: трое смертников почему-то (принципы?) отказались сдаваться, выжили и всем назло организовали частное предприятие Shadow Company, промышлявшее теми же услугами, что и прежний . их работодатель. Террористам и наркобаронам всего мира пришел полный сибирский пушной зверек. Да, просто не могу не упомянуть: к террористам и наркобаронам относится некто «товарищ Жириновский», обитающий на заснеженном острове неподалеку от Финляндии. Скромную обитель — отстроенную еще в сталинские времена цитадель с памятником серпу-молоту посередине и двумя таежными вездеходами на заднем дворе — штурмовать приходится за копейки, зато хозяина можно будет убить, так что некоторым это должно прийтись по вкусу... Политизированная игра, однако.

Подготовка

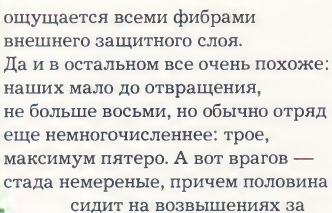
Никакой независимости. Никакой альтернативы при выборе очередной боевой задачи. Вам платят деньги, вы выполняете заказ. Конкретных заданий в каждой миссии, как правило, около десятка, но все они формулируются предельно ясно: «зачистить», «остановить», «уничтожить». ДоллАры здесь даются с куда большим трудом, нежели в JA и за 20-30 предложенных тысяч придется изрядно попотеть. Хотите — беритесь, не хотите — exit game.

Кроме этого между миссиями можно продавать трофеи и покупать что-нибудь для души. Патронов к шотгану и пару нательного белья (ака бронежилет), например. Экипировка солдат не имеет характерного для многих стратегий привкуса рыпыгэшности, более того — она местами до обидного нелогична: ну почему, почему нельзя повесить бинокль на грудь, а прибор ночного видения — на лоб, ведь именно так в цивилизованных странах и делается! А почему нельзя натянуть кевларовый бронежилет под белый таежный маскхалат? Но в остальном все прекрасно. Выбор очень широк: к третьей-пятой миссии приходится по полчаса подбирать каждому бойцу оптимальную экипировку. Здорово. Просто здорово.

Банда головорезов, в первой миссии состоящая всего из трех наемников, пополняется тоже тут. Выбор совсем невелик, и с сотнями тщательно проработанных наемников из... ну того, убиенного... не сравнится, но у каждого точно так же есть свое досье, внешность, характер. Не беда, что из них не прет ЛИЧНОСТЬ. На войне побеждает не личность. На войне побеждает команда, и вы в этом быстро убедитесь: после решения всех оргвопросов она и начнется.

Они сражались за деньги

Отберите у Jagged Alliance походовость, у Hidden&Dangerous — возможность планирования действий каждого отдельно взятого вояки, на порядок уменьшите численность отрядов в Myth, скрестите всех троих и... вполне достоверная копия SC:LfD готова. Признаться, с H&D «Компанию теней» роднит нечто большее, чем просто возможность снимать с трупов винтовки и многозадачное строение миссий. Их объединяет в первую очередь атмосфера: при разглядывании часовых через оптический прицел deja vu



ощущается всеми фибрами внешнего защитного слоя. Да и в остальном все очень похоже: наших мало до отвращения, не больше восьми, но обычно отряд еще немногочисленнее: трое, максимум пятеро. А вот врагов — стада немереные, причем половина сидит на возвышениях за бетонными укрытиями, а еще половина постоянно патрулирует дороги, мосты и прочие стратегически важные точки. И передвигаемся мы, как в H&D, короткими перебежками, от точки к точке, тихо, но верно, зачищая местность от патрулей и прочей насторожившейся нечисти.

Никакой независимости. Никакой альтернативы при выборе очередной боевой задачи. Вам платят деньги, вы выполняете заказ.

Действовать приходится предельно аккуратно, двое элитных пехотинцев, вооруженных «узи», с легкостью валят бронированного нашего, а квартет с помповыми винтовками и Frag Grenade (типичный патруль первой-второй миссий) при

небольшом везении (или невезении — смотря кому сочувствовать) закапывает всю команду. Но это поначалу. Когда каждый наймпех приобретает четко выраженную специализацию, вопрос о выживании стоит уже не так остро: снайпер занимается устранением пулеметных вышек и стратегически недосягаемых часовых, штурмовик колбасит тылы, а остальные (оптимально — двое) работают на подхвате, прикрывая тылы и залечивая боевые раны. И все равно: не станешь думать — не будешь жить. На это все и рассчитано.

Размер карт впечатляет, из конца в конец — минут пять легкой трусцой. Но главное, как известно, не количество. Местность имеет РЕЛЬЕФ. НАСТОЯЩИЙ. Прячемся за холмиками, по прогалинам подкрадываемся со спины... Забавно, но автоматчик на пригорке не превращается в машину-убийцу, четверть дюжины агрессивно настроенных ребят в касках с АК-47 в руках успокаивают буяна на раз. Зато сверху удобно бросать гранаты.

Патрули отнюдь не стремятся покинуть пост, чтобы сломя голову нестись под ваши пули. Но во время затянувшейся перестрелки (когда все противники залегли, она может продолжаться минутами) двое-трое обязательно подползут со спины, а на hard'е так и вообще резво берут в кольцо. А это — конец. Человека без защитных приспособлений залп из шотгана или очередь из доброй американской M16A2 валит на раз. Поэтому заходим оттуда, откуда не смогут зайти на нас, и отовариваем клиентов по двое-трое. В итоге, после всех многоминутных «подползываний» возникает еще одно непередаваемое ощущение: в игроке просыпается инстинкт охотника. Аплодисменты.

Оружия вокруг много, от привычных беретты, H&K MP5, упоминавшихся уже АК-47, M16A2 и Steyr AUG 5.62 (привет, JA!) до впервые замеченной (в играх) немецкой снайперской винтовки PSG-1 и шведской 84-миллиметровой ракетницы AT-4. Увы, реалистичность вооружения весьма условна: у стволов есть всего три параметра (дальность, мощность, скорострельность), показываемых на всплывающем графике разноцветными полосочками. Никаких точных характеристик, кроме типа боеприпасов, выудить не удалось.

Местность имеет РЕЛЬЕФ. НАСТОЯЩИЙ. Прячемся за холмиками, по прогалинам подкрадываемся со спины...

С другой стороны, преимущество CAWS'а перед стандартным восьмизарядным помповым ружьем куда нагляднее, чем в любом Jagged Alliance: в real-time скорострельность действительно имеет значение. Да, по версии Sinister Games американская M16 бьет на 15-20% точнее нашего АК-47. Вранье. Мелочь, конечно, но за державу обидно.

Большинство оружия в принудительном порядке конфискуется у местного истребляемого населения, но кое-что можно прикупить и в магазинчике между миссиями. Все сразу не дадут, но чем дальше, тем ассортимент обильнее и вкуснее.

Ну и напоследок еще одна роднящая с H&D черта: возможность использования техники. Но в SC она доступнее, она красивее и она эффективнее: кататься можно на всем! Пусть школьный автобус из второй миссии куда прочнее среднестатистического танка, зато как им можно ДАВИТЬ патрули! Десятками. Оставляя за собой лужи крови (трупы с легким хлопком исчезают. Куда? Загадка века!) и оброненные стволы. Главное, вовремя выскочить — после продолжительного обстрела автобус таки взрывается... Кроме автобуса можно покататься на моторной лодке, танке, джипе простом и джипе «Хаммере», массе тракторообразных приспособлений и грузовичков и даже забраться в спортивный Lotus Esprit. Правда, насчет «давить» я уже сомневаюсь, хотя все может...

Кстати,

большинство оружия в принудительном порядке конфискуется у местного истребляемого населения, но кое-что можно прикупить и в магазинчике между миссиями.







Мыши и судьбы

Интерфейс стандартен, но некоторые моменты навязчиво удобны: чего стоят те же «кольца» (см. скриншоты), позволяющие оценить радиус действия оружия



Море, любимое море! На скриншотах оно не так впечатляет. А вот в динамике...



и расстояние, на котором вы будете замечены противником. Совсем не факт, что какой-нибудь зоркий Кибальчиш не заметит вас раньше, чем вы ждете (хотя со спины и можно подкрасться почти вплотную), но вот то, что ствол дальше намеченного не выстрелит — истина непреложная. Количество гранат и боеприпасов

То, что, пока вы управляете одним наемником (а приходится!), остальные самым вызывающим образом бездействуют, портит впечатление сразу и надолго.

к «текущему» типу оружия, отображаемое под портретом, — тоже находка не самая плохая.

А вот то, что, пока вы управляете одним наемником (а приходится!), остальные самым вызывающим образом бездействуют, портит впечатление сразу и надолго. Нет, можно, можно выделить весь отряд рамочкой (real-time strategy rulezz foreva!) и отправить на мясо. Но вот в добровольном порядке подопечные умеют только отстреливаться да убегать. Бардак.









«На небе только и разговоров, что о море...»

(c) Достучаться до небес

А теперь о самом-самом, об убийственном, о неповторимом... Графика действительно великолепна! Не смотрите на первую, самую унылую миссию и полугодовой давности демку — действие и в первой и во второй происходит ночью, или, как минимум, в сумерках, что все благоприятное впечатление сводит на нет. Потому что НЕ ВИДНО. Я тоже долго плевался и не хотел играть. Пока не увидел МОРЕ. Оно настоящее. С прозрачной водой. С волнами, качающими моторку, и прибоем. За такое море можно простить все, тем более что прощать почти нечего: Myth'ообразный движок вышел весьма пригожий, хотя и в меру резвый, с проваливающимися друг в друга полигонами и тем не менее — отличной физикой и возможностью разнести все, до чего добралась нога человека.

А потом замечаешь, что звездная ночь сменяется рассветом. Что туманная дымка — отнюдь не маскирующий маломощность графического ускорителя спецэффект. Что каждый ствол прорисован отдельно, поэтому всегда можно определить, кто и с чем к вам пожаловал... Для стратегии — ПОТРЯСАЮЩЕ. Лучше пока действительно нет.

Камеру можно вертеть легким движением мыши. Разрешение от 640x480 до 1024x768, при желании — в 32-битном цвете со всеми вытекающими. Но за все надо платить: вглядитесь в минимальные требования. Владельцы первого поколения пентиумов или невладельцы акселлераторов в расчет даже не берутся, да и в рекомендуемый p2-233 тоже верится с трудом: разогнанный селерон справлялся с SC неохотно, регулярно жалуясь на отсутствие здорового часто(тно)го питания, и уровни погружал по несколько минут... Но уровни-то этого стоили!

Ага, автобус предназначен именно для того, о чем вы и подумали: ДАВИТЬ! Еще и ездить, конечно, но это — вторично... Толпящихся вокруг туземцев трогать не стоит. Хотя бы из жалости. Ну а нетуземцы — ждите! — сами набегут.

Ух, хорошо!

Заметьте, Shadow Company не покушается на многолюдную нынче нишу симуляторов спецназа. Свеженький Rainbow 6 и грядущий SpecOps — игры совершенно другого жанра, хотя, казалось бы, тоже терроризм...

SC пришел, увидел... Jagged Alliance 2 больше нет. Пиф-паф!

Пользуясь правом, как говорит один мой начальник, внесу ясность.

В мегахит SC не попал только по одной банальной причине — их уже много. И когда мы кидали кости, выпало увы, не ему. Так что рассматривайте эту игру как отличную, прекрасную и вообще самую обоймистую «Обойму» этого номера.

Я проверял: SC — это действительно класс!

Данила Матвеев, отв. ред. MG



CLANS

Мананкин FiL

Тропою ложных Дьяблов

Паспорт

Clans

Жанр:	RPG
Разработчик:	ComputerHouse AB
Издатель:	Strategy First



Системные требования:

Процессор:	P 120/P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x
HDD:	250 Мбайт
Видеокарта:	Direct Compatible SVGA
Звуковая карта:	Direct Compatible

DirectX 6.0

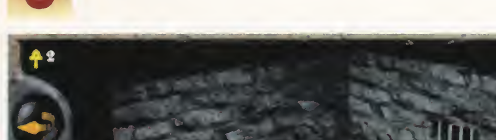
Это ошибка, Сплошная Грандиозная Ошибка. Должно быть, в планы разработчиков вкрался баг, и на упаковке появилось чудовищно перевранное название, под которое впоследствии и подогнали (не перепечатывать же глянцевые коробочки, верно?!) всю игру. Мысленно замените «а» на «о» — и смело листайте дальше. **«Кланы»** тут не при чем.

I'm a looser, baby.
So, why don't you kill me?
(Веселенькая песенка. Про subj.)

Законы рынка гласят, что хиты приходят и уходят, но пока они шастают туда-сюда, на их популярности паразитируют хиленькие, но жадненькие клоны. Сегодня переломный момент настиг Blizzard'овский суперпупермегахит Diablo (первая «Д» — уже не, а вторая — еще не), так что для изомеро-адвенчурно-фэнтезийных клонов наступила самая «вертлявая» пора. Судите сами, только в этом номере — Darkstone, «Князь» (он тоже из этих, и не спорьте!) и вот этот вот, с неправильной буквой в названии. Три штуки — уже перебор, так что лично мои нервы при первых кадрах игры начали шалить. Я не был зол. Я не был предвзят. Я просто слишком устал от клонов...

Toy STORY\ deadLINE

Сюжет у «Кланов» привычен и прост: он в точности похож на десятки сюжетов десятков подобных игр. Всем всегда плохо, но кому-то по жизни плохее других, и в данном конкретном случае поплохело небольшому фэнтезийному мирку — насквозь вторичному начиная со слов «давным давно...» и заканчивая признанием





Самый страшный puzzle. Кто-нибудь, объясните, как же управиться с этими бочками? Ну какой рыцарь будет бочки передвигать? Что я, в такелажные работы тут вам играюсь? Мне ж мечом махать! Мне ж больше 2 кг поднимать запрещено КЗОТом...



магии одним из полноправных видов вооружения. Хаос, разорение, голод, выгоревшие деревни, насаженные на копья черепа вдоль проселочных дорог, etc. Ну, и нехорошие потусторонние бяки, естественно. Местное же население — немногочисленные группировки (ака кланы) варваров, воинов, эльфов и гномов — вместо того, чтобы совместными усилиями навести порядок, сосет лапти и грызется друг с другом. Короче, по-настоящему ПЛОХО, и это — хорошо.

Свою национальность, как и в паспортном столе, можно выбрать из списка. При этом и видок, и навыки вам достанутся соответствующие.

Спасти всех и вся несложно — достаточно добыть некие магические артефакты из древнего замка в Туманных Горах. Но не все так доступно под луной: искомый замок насквозь волшебен и принадлежит Главному демону (особые приметы: красный, рогатый, ласково прикрикивает «Now you will die!» и обитает в комнатушке с моген-довидом, начертанным на полу, но это я забегаю вперед), которому нынешняя геополитическая ситуация — бальзам на проданную проклятую душу. Наши же четыре многострадальных клана вместо того, чтобы толпой ломануться на отбой замка и бой с демоном, посылают туда своих лучших бойцов ПО-ОДИНОЧКЕ. Именно они (бойцы) и составляют основной рацион Главной Злюки (далее — просто ГЗ), употребляющей их на обед, а также завтрак, ужин и прочие перекусоны. И вот после того, как сначала лучших, затем лучших из лучших, а потом и вообще страшно перекрученых постигает участь бройлерных цыплят, настает Ваш черед. Не потому, что вы особенно наглый или верткий. Просто больше уже некому...

Звуки, музыка и даже управление\интерфейс со временем перестают раздражать. Это уже нормально. А на общеигровом фоне — так и вообще...

Свою национальность, как и в паспортном столе, можно выбрать из списка. При этом и видок (посмотрели бы вы эти МОРДЫ!!!), и навыки вам достанутся соответствующие.

Народного мстителя из породы людей (закован в латы и для простоты обозван Warrior'ом) кличут Alaric'ом, специализируется он на мечах, но способен при случае кинуть заклинаньице-другое. Варвар Gard Stoneskin (оцените фамилию!) пропагандирует пословицу «сила есть — ума не надо» (топор... меч... какая разница? Главное — РУБИТЬ!), но вот с магией — ни-ни.

Рахитичный эльф Leayandor, наоборот, рассчитывает в основном на магию, поэтому поначалу играющим за него приходится достаточно туго. Ну, а гном Thorfinn отличается приверженностью к топорам, бычьей мускулатурой и потрясающе маленьким ростом: на вид в 2–2,5 раза меньше кона-



ноподобного варвара. Одним словом, набор персоналий аналогичен сюжету.

Самая забавная из найденных нашей дружной редакцией возможность — перееролить в пред-игре все начальные характеристики героя. Помните, как в Baldur's Gate по 20 раз кидались кубики в отчаянной попытке сделать супермена? Здесь кубики кидаются для КАЖДОЙ характеристики, причем в самом что ни на есть AD&D'шном стиле: сила определяется по схеме 3D6 (то есть суммой выпавших чисел на 3-х кубиках с шестью гранями), ловкость — 3D6 -2... Даже настрой появляется серьезный, настольный. Правда, практическое влияние силы +1 (положительные и отрицательные бонусы для каждого героя разные) не столь велико, чтобы часами просиживать за генерацией героя, но сделано оригинально, этого не отнять. Зато у нас отняли все остальное.

Так вот выглядит местный магазин. Пухлый дядечка, отловленный в катакомбах, круглосуточно готов за дорого продать и/или практически за бесценок купить пару бутылочек, свиток с заклинаниями и изредка — что-нибудь носибельно-одевабельное. Конечно, выбор хромает, и денег в Clans добыть практически невозможно, но ведь именно в этом и заключается вся прелесть рыночных отношений!





Доктора, доктора!..

Это непростительно, нет, это даже трудно представить! Мир порублен на куски!!! Вандализм, это же уголовно наказуемо! MUD'ы знаете? Из каждой комнаты — участка леса — сектора есть выходы в два-три конца света... Оно! Только в Clans общеигровая местность в довесок покрошена на уровни, общим числом около пяти-семи штук — это чтобы ни у кого не возникло желания побегать по просторам и насладиться Игрой. Задумка удалась на все 100.

Встроенная карта состоит из вереницы соединенных тоненькими пуповинками квадратиков, а вся динамика — из перебежек между «переходными» стрелочками и уничтожением худощавых туповатых монстриков, после смерти рассыпающихся в пыль (!!!)... Коментсы излишни.

Каждый сектор занимает аккурат один экран и стабильно похож на предыдущий. То есть, несмотря на ручную прорисовку, все участки в пределах одного уровня — на одно лицо. Оппоненты редки и тоже уникальны, как спички в коробке: разновидностей в томительном промежутке от заставки до финального ролика попадается не больше дюжины. Плюшевые мишки, не плюшевые скелетики, богомолоподобные человечки, а ближе к концу — маги, гоблины, рыцари и финальный красномордый ГЗ. Список полон. Если на экранчике вдруг (нет, здесь «вдруг» никогда и ничего... все прописано заранее) встречаются два вида одновременно, мгновенно начинаются маленькие междусобойчики, и добивать, по задумке авторов, остается только оставшихся в живых победителей. Но заманчиво это только на словах. После вереницы красных стрелочек не до семейных разборок, на радостях давишь все, что движется...

Время от времени встречаются головоломки. ТУ-ПЫ-Е. Есть дерево и есть ручей? Топором по дереву. Есть щепка, магическая книжка, источник огня и камин? Зажигаем щепку, от которой зажигаем дрова в камине, в котором жжем книгу, из которой появляется до невозможности добрый маг. «Нелогично» до жути, но, как известно, если очень надо, то можно и на ежа усесться, и до необходимой последовательности взаимоюзания предметов

Из магических заклинаний нелепо смотрится только метеоритный дождь, идущий, как ни странно, даже в закрытых помещениях. А вот огненные fireball'ы или природные электрошокеры-молнии выглядят вполне и вполне...



додуматься. Но вот кутерьма с бочонками, раскатывающими по грубому каменному полу аки по льду и ждущими нажатия кнопок, лично меня добила... Паззлы, единственное найденное решение которых — читерская команда /nextlevel, в адвенчуры (да и куда бы там ни было) вставлять нельзя. Железно.

Матчасть, а точнее, ее разнообразие, неприятно удивляет. И это еще нежно сказано. Жалоба на слабенькое разнообразие шмоток в Darkstone (см.ревью в этой же обойме) кажется смешным: в Clans мечи, топоры, щиты и рубахи бывают только трех видов. ТРЕХ. Чудовищно... Находка Armour +4 взамен default'ному armour +1 — событие, по значимости и частоте проигрывающее разве что Армагеддону (библейскому, естественно). Черт, это же рыпыга!!! Здесь надо тасовать характеристики и гоняться за уникальным колечком, а не вяло лупить однообразных монстров в однообразных интерьерах!..

Мда-мс. Стоит добавить, что магические свитки принципиально не расходуются (заклинание кладется в слот с оружием и «работает» на мане), инвентори практически отсутствует, после смерти вы (при наличии запасных «ангельских крылышек») получаете Extra life возрождаетесь в начале уровня, мультиплейер позволяет побегать по игре вчетвером и... Больше рассказывать нечего. Это действительно ВСЕ. Вскрытие показало, что выздоравливающий умер от вскрытия?

Тот самый ГЗ. Ничего выдающегося, верно? Роги, ноги, руки, как у недельного удавленника. Ноги вот даже подгибаются вроде. Я его понимаю, смертушка ведь пришла, немногие дойдут, офигевает парень. О, закрой свои бледные ноги...

Обидно, но
каждый сектор занимает аккурат один экран и стабильно похож на предыдущий. То есть, несмотря на ручную прорисовку, все участки в пределах одного уровня — на одно лицо.



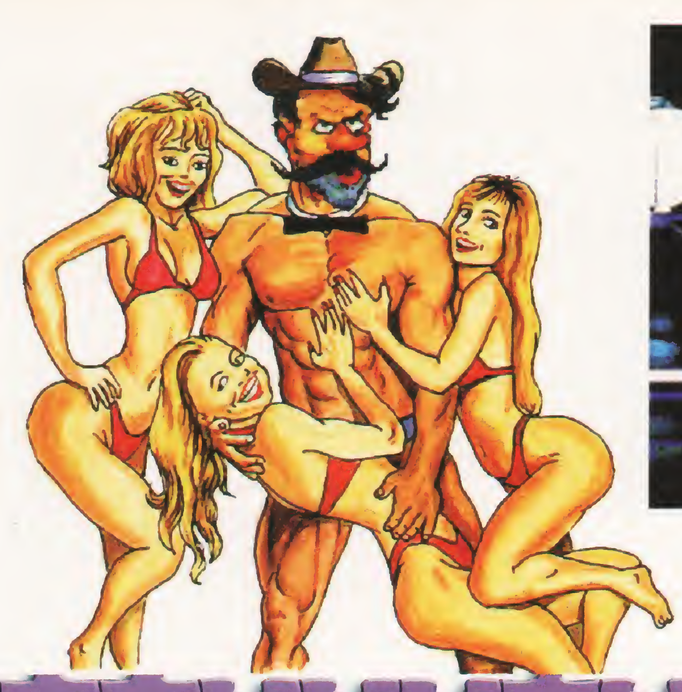


Слишком много кл(а\о)нов

Просвет только один. Графика. В пределах одного экрана все смотрится довольно мило или, как минимум, не отвратно (если вы привыкли, конечно, к тоннельному видению — *Прим. отв. ред.*). Минимум указан для больших фанатов 3D-акселераторов, которые здесь дрыхнут, откинув копыта, и в действе (несмотря на наличие всяческих типично тридэшных эффектов типа динамического цветного освещения, многослойных объектов, отражений и прочих красивостей) никакого участия не принимают.

Остальные ТТХ застыли на отметке удовлетворительно: звуки, музыка и даже управление/интерфейс со временем перестают раздражать. Это уже нормально. А на общеигровом фоне — так и вообще...

Ну и. Clans продается по цене 30 условных единиц, что для рядового патрончика нашей Обоймы не есть много, а точнее — примерно в два раза дешевле, чем обычно. Ребята из Strategy First (издатель) явно осознают неконкурентоспособность своего продукта. Недорого, в меру симпатично (потенциальные игроки в основном на скриншоты и покупаются)... У подопечного еще мог бы быть какой-то шанс. Но из-за неизвестного, по(ту)стороннего (для игроков) катаклизма (сдвига?) в умах разработчиков всего мира на нас обрушился настоящий поток диаблоподобных игр, среди которых Clans явно не тянет. Тоскующим диабломанам настоятельно рекомендуется Darkstone. Тоже клон, но в нем хотя бы есть где побегать и кого порубить. Ну а что касается любителей дешевых релизов и просто-всего-подряд... $29.99. Официальная цена. Не жалко? MG





ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ

Все наше — навсегда

Святослав Торик

Давно, очень давно не видел я **квестов** в классическом понимании этого слова. Чего только ни появилось за последние два года, а вот квестов не было вообще. Нет, разумеется, выходили игры с гордой надписью на коробке — «Quest», но ведь это только надпись...

Паспорт

Петька и Василий Иванович 2: Судный День

Жанр:	квест
Разработчик:	S.K.I.F.
Издатель:	«Бука»

URL: http://www.buka.ru

Системные требования:

Процессор:	P 100 МГц
RAM:	16 Мбайт

Всем известно пристрастие режиссеров эпохи 1950 — 1960-х годов к фильмам про родимую Отчизну. Фильм о народном герое времен Гражданской войны Чапаеве В.И. — порождение именно того времени. Но, как это ни странно, герой этот достаточно популярен и сейчас. В основном благодаря анекдотам про В.И.Ч., его подручного Петьку, Анку-пулеметчицу и политрука Фурманова. Такой популярности способствуют и компьютерные игры.

Примерно с год назад на прилавках отечественных (и только!) компьютерных магазинов появилась разукрашенная в черно-красно-зеленые тона коробочка с надписью «Петька&Василий Иванович спасают Галактику». Три компакта графики, озвучка от «Союзмультфильма», угарный сюжет на тему Гражданской войны и наличие в игре маленьких, но вполне воинственных инопланетян. Игра была с удовольствием пройдена, коробка заброшена на полагающееся ей место, «ПиВИЧ» с винта стерт.

А в конце сентября выяснилось, что «Бука» выпускает вторую часть «Петьки»!

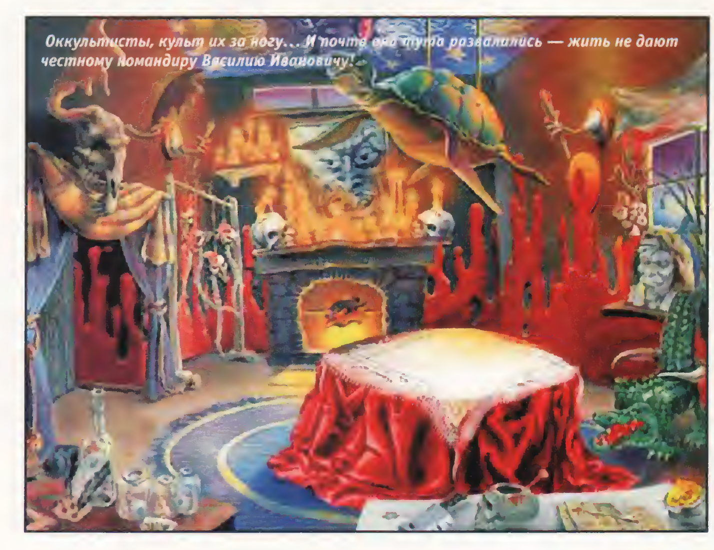
В первую очередь, «Петька-2» — это новый сюжет. Он повествует о том, что



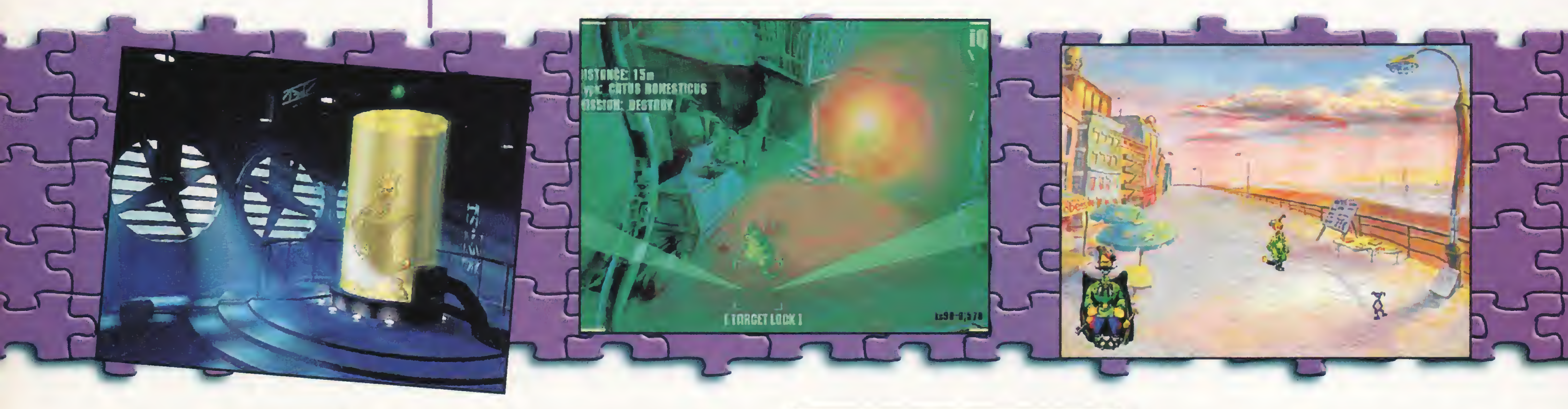
Василию Ивановичу снятся странные сны, в которых его похищают инопланетяне и что-то вживляют в голову. Заставка ясно дает понять, что с Чапаевым действительно что-то произошло. Что именно — не догадывается пока никто (даже я). Изначально действие разворачивается в старой доброй деревеньке Гадюкино, соответственно и сны связаны с местными локациями. Вот, к примеру, сначала Чапаеву снится, что в засохшем колодце в самом низу есть жутко секретный и неизвестный лабиринт. Что может быть проще, чем спуститься в колодец? Нет... неправильно задал вопрос... Что может быть сложнее, чем спуститься в колодец? Да почти ничего. Надо лишь найти веревку, которая выдержала бы Василия Ивановича, и прикрепить оную к так называемому журавлю, с помощью которого все нормальные люди в деревне достают воду. Другой вопрос, что бегать по округе за подходящей веревкой вы будете вечера эдак три-четыре.

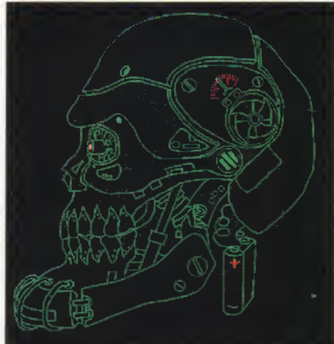
Кстати, вместо трех громоздких компакт-дисков нам предлагают всего один. На нем умещается все — от рекламы Absolute Games до озвучки и фонов. И еще некоторое количество багов. К примеру, в финальной версии, готовой уйти в печать, пропала дырка. Дырка — это эпизод одного из фонов, она жизненно важна для прохождения игры. Из-за такого вот бага выпуск игры отложили чуть ли не на неделю. Но ничего, главное, что не на больший срок, как это любят делать отдельные западные разработчики.

В первом эпизоде половина картинок просто взята из первой части «ПиВИЧ» с некоторыми добавлениями.


Оккультисты, культ их за ногу... И почто они тута развалились — жить не дают честному командиру Василию Ивановичу!

В каждой российской игре с российской же озвучкой, с отечественным же менталитетом приколов должна быть уйма. И точно, их есть у нас! Причем из этих приколов состоит весь «ПиВИЧ-2». Плакат на стене избушки, различные постеры в домике Фурманова, пасечник в солнцезащитных очках... Это наше.




Черт знает что сделали с национальным героем Советского Союза времен Гражданской войны! Ну что это — череп, что ли? Да нет, это прототип для ПиВИЧ-2000!

Рисованные бэкграунды, причем в первом эпизоде половина картинок просто взята из первой части «ПиВИЧ» с некоторыми добавлениями. Тыквы на грядке выглядят, как маскарадные украшения для забугорного праздника Хэллоуин, рядом со стогом сена валяются обломки космического мусора, а возле трансформатора свалилось дерево. Плюс ко всему — алкаши, разбросанные в произвольном порядке по всей деревушке: то на стоге сена, то возле колодца Фурманова.

Немного о концепции. Собственно, квест — это набор действий, осуществляемых различными предметами. Сначала полагается собрать коллекцию предметов (в сундук, в чемодан, в мешочек, в крайнем случае — в рюкзак), а потом применять в установленном порядке в сочетании со всеми видимыми предметами, которые


Знакомая картина. Только... где банки? Бутылки где!? Зато старые добрые красноносые красноармейцы — всегда на посту... спят...

не умещаются во вместилище. Квесты также делятся на логичные и нелогичные. В логичных квестах предметами манипулируют так же, как и в реальной жизни. Например, талон на водку использовать в комплекте с продавщицей в продовольственном магазине. Но такие квесты — большая редкость.

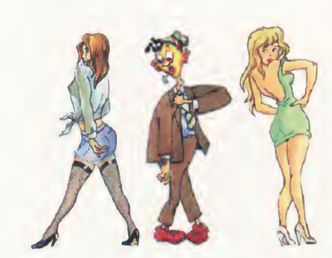
Как правило, сценаристы этих произведений эпистолярного жанра стараются перещеголять один другого. Упомянутый талон, к примеру, надо было сорвать с плаката в доме Фурманова (вместо того, чтобы получить его в месткоме — как в жизни).

Честно говоря, если первый «Петька» проходился с некоторым напряжением фантазии, то второй — это

Везде проходит одна и та же «нить», концепция нашего, чисто русского, квеста — если есть какой-то предмет, то по назначению его не применить.

ножницами, которыми можно что-нибудь перерезать — и это было бы логично — невозможно отрезать бельевую веревку! Я уж не говорю о том, что трубу превратить в спираль можно только с помощью колодца(!). Впрочем, это уже мелочи.

Если поклонников нелогичных квестов (а таких, как уже стало известно, большинство), как правило, можно только пожалеть, то почитатели «Петьки и Василия Ивановича» в поисках правильных решений смогут насладиться огромным количеством приколов и цитат из анекдотов, ради которых и создавалась, видимо, эта необычная игра. Ностальгические пейзажи со стогами сена, голубой



Краткость диалогов — тоже несомненное достоинство игры. Получасовые монологи — признак беспомощности сценариста, не сумевшего придумать, чем же занять героя игры на те 600 Мбайт, которые приходится фактически забивать на винт. В «ПиВИЧ-2» продумано все. Или почти все. Например, все квестеры прекрасно знают, что определенный предмет при использовании его на чем угодно, кроме нужного, имеет свою «ответную» реплику. К примеру, провод «откликается», мол, привязать-то его можно к данному предмету, но зачем? Так во всех квестах. В «Петьке-2» несколько по-иному. Если провод использовать на веревке в колодец, Петька ответит, что, мол, хорошо бы, да Василь Иваныч тяжел, оборвется еще. Если попытаться применить его же на оборвавшихся



вообще мрак! Да еще те же пейзажи (на первых порах, по крайней мере)! Да еще с теми же персонажами — вечно бухой Кузьмич, которому предстоит вечером выступить в клубе с речью (для чего он и нацепил солнцезащитные очки), Фурманов, отвечающий на каждую реплику одним и тем же вопросом «Нет, а зачем это вам?». Ну, позже, естественно, не без инопланетян, ответственных за перевоплощение Василь Иваныча, и машины времени, закинувшей наших героев в далекое будущее. Но везде проходит одна и та же «нить», концепция нашего, чисто русского, квеста по крайней мере, одной из его составляющих — если есть какой-то предмет, то по назначению его не применить. В связи с этим я с удовольствием вспоминаю «Дачу кота Леопольда», где предметы вообще невозможно было применить по их прямому назначению, тем более догадаться, где, собственно, нужно их поюзать. Так,

далью, покосившимися избами и разбросанными в произвольном порядке алкашами несомненно найдут отклик в русской душе, затюканной космическими полигонами и скалистыми пещерами Space Quest'ов.



электрических проводах, Петька честно скажет, что ему еще рановато помирать — провода-то под напряжением. Таким образом, становится ясно, что на каждую возможную ситуацию есть свой «ответ». Что очень сложно встретить в квестах западных разработчиков. Да, вот здесь сценаристы диалогов сильно постарались, эта сторона игры меня откровенно радует...

Под конец о грустном. Движок старый. Нет, я не говорю, что это плохо, просто у меня возникает ощущение, что мы еще увидим, причем в скором времени, и «Петька и Василий Иванович — 3», и «Петька и Василий Иванович — 4»... все на том же движке. И тогда игру не спасет ни менталитет, ни анекдоты... MG



EXPERT POOL VS ACTUA POOL

Торик

Бильярд для всех

Бильярд (франц. billard, от bill — шар), 1) игра с шарами и кием (дерев. палкой) на столе с бортами; 2) стол для игры в Б. — с лузами (отверстиями в бортах) и без них.
Советский энциклопедический словарь





Expert Pool vs Actua Pool
Жанр: бильярдный симулятор
Разработчик: Psygnosis (Actua Pool — Mirage Media)
Издатель: Psygnosis (Actua Pool — Gremlin Interactive)
URL www.psygnosis.com www.gremlin.co.uk
Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 16 Мбайт

Друзья мои, бильярд прочно вторгается в нашу жизнь. Количество его разновидностей превышает все разумные пределы. Я, будучи на курортах забугорных, любил погонять шары в отелях тамошних. Выучил пару-тройку разных вариантов (русский бильярд, восьмерку и американку) и думал, что этого мне будет предостаточно. Зря это я, ой зря. Стоило мне из чистого любопытства посмотреть список вариаций бильярда в Expert Pool, как гордость моя улетучилась.



Итак, сегодня я, волевым решением им. некоего ответственного редактора, объявил о старте уникальнейшего в своем роде соревнования. Соревнования между двумя достаточно похожими играми. Сие событие обусловлено захламлением редакционного шкафа игрушками типа «пул» (aka бильярд). Сегодня на ринг жестоким образом выкинуты два представителя древнего жанра: **Expert Pool** и **Actua Pool**. Рассмотрим их параллельно (несмотря на то, что на игровом рынке они стоят очень перпендикулярно).

ДЕВЯТНАДЦАТЬ разновидностей! Увы, но в СЭС нет ни слова хотя бы об одном из них. Испытывать на собственной шкуре все версии одного и того же тупого закидывания разноцветных шаров в лузы — это что-то! Одно то, что американка — всего лишь американская разновидность восьмерки, сильно меня потрясло. Что уж говорить о Speed Pool, девятке, Cutthroat и еще десятке игр того же класса?

А как у нас с Actua Pool? Та же восьмерка (британская и амери-

канская ее версии), девятка плюс еще пятнадцать вариаций. Все почти как в EP, только вот реализация сильно отличается. Например, в восьмерке UK можно выбрать любой принцип деления шаров — по цветам и по полосатости (кто знает — тот поймет). Далее в Actua Pool, в отличие от EP, три фола — это выход из игры. В Expert Pool фолы просто не считаются, к тому же правило двух ударов (за фол игрока оппонент имеет право на два удара подряд, независимо от результатов первого) там не действует. Более реалистично, знаете ли.

Шары в AP прорисованы и смоделированы очень точно и приятно, чем и радуют глаз. Бильярдные столы — вообще отпад, особенно прозрачный. Модели, как в Кингпине, дышат каждым полигоном, все время жестикулируют, а девушки — те вообще то воздушные поцелуи посылают, то от радости прыгают.

Кстати, физическая модель Actua Pool, в отличие от EP, не позволяет выбросить шар вследствие случайного «передоза» силы удара или слишком низкого положения кия. Нельзя также подпортить бильярдное сукно и начистить лица соперникам.

Expert Pool — это бездна новинок. Одной из них я признал незаурядный интерфейс. Даже чтобы просто ударить по шару, в Expert Pool придется изрядно повозиться.





С конца

Начну с того, что, возможно, и не является необходимым критерием. Графика. Пока что про EP. Красивый стол, заранее отрендеренный, фигуры бильярдистов, передвигающиеся вдоль стола, 3D-шары, со скрипом заметающиеся в боковые лузы (на самом деле двухмерность «Провинциального Игрока» имеет свои преимущества, особенно по части управления, но об этом ниже). Хотя системные требования не зашкаливают, но ускорителю игра неподдельно радуется. Если оного нет — получайте тормоза со всеми вытекающими.

Actua Pool чуток покруче. Во-первых, никаких передвижений во время игры нет. Камера просто останавливается на определенном расстоянии от шара, напротив игрока, а затем показывает удар с точки, близкой к шару, по которому наносится удар. Если очень хочется, то можно выбрать двухмерный вариант взгляда на происходящее — вид сверху. Очень удобно для отслеживания ударов противника, так как камера в 3D излишне суетлива.

А вот музыка — это да! Муза по ходу создания EP ни на миг не покидала композиторов, и саундтрэки (кстати, в формате CD-Audio) сделаны ну настолько захватывающе, что соблазн отключить музыку сменяется соблазном поплевать в сторону соседей и вывернуть ручки громкости у колонок на полную мощность. Ничуть не мешая процессу, мелодии активно создают атмосферу игры и всячески повышают играбельность.



Что репу чешешь ты, задумчивый товарищ? А он в ответ как кием махнет мне в лицо...

Золотая середина

Давайте разбираться с меню Экспертного Бильярда.

Итак, для начала предлагают создать своего персонажа. Дело нехитрое, навыков репегешных не требующее. Вот только выбор несколько разочаровывает: уж больно невелик. Зато после генерации игрока на нас «заводят дело»: сколько выиграно игр, сколько матчей, сколько турниров осталось позади. По ходу дела все это обновляется и дополняется. Неудачи скромно замалчиваются, победы выносятся на блюдечке — мол, я крут! Хотя все это — показуха. При нажатии на Statistics экран заполнится ВСЕМИ данными про все сыгранные игры, победы, процент этих побед, про все проигрыши из-за трех фолов, про общее количество и процент фолов на игру. Сто томов дела — страшный сон следователя.

Но на этом менюшки не заканчиваются. Далее предлагаются варианты развлечения: Arcade — обыкновенный биллиард одного из 19 типов (о них — чуть ниже) с учетом количества сыгранных игр и матчей; Multiplayer — сетка, «горячий стул» на двоих либо игра через Internet; Player Select — возврат к выбору игрока; Pro. Tournament — симуля-



тор реально существующих турниров; Amateur Tournament — обыкновенные игры, построенные по принципу турнира; Options — настройки разносвсяческие; Training — голосом объясняют основные моменты игры, дают некоторое понятие об интерфейсе; Trickshots — потренироваться. Далее — все как у людей: настройка зала и запуск процесса.

Поверьте, это много для обыкновенного пула.

Что до Actua Pool, то он представляет просто бездну вариаций одной только тренировки, не говоря уж о самопальных турнирах и просто партий «на так». Опять-таки есть возможность создать персонажа, правда, менее увлекательным способом — просто переименовать одного из восьми Player'ов. Quick Start — понятно. Режим Match, когда всего-то нужно — выбрать игру, настроить все, что можно настроить (вплоть до размеров стола). Tournament и все его разновидности — турниры, устраиваемые как между игроком и AI, так и игроками-людьми, достаточно одной прочной клавиатуры и пары мышей про запас...

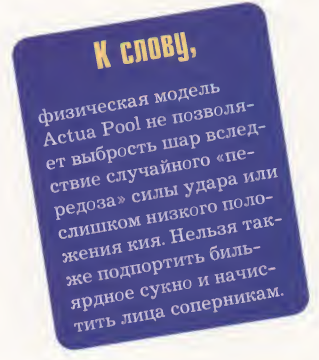
О мультиплейере. Играть можно по всем доступным видам коммуникаций — от нуль-модемного кабеля до сетки по IPX. Все, естественно, поддерживается через DirectPlay, дистрибутив которого вместе с ДиректЫксом поставляется с инсталляцией.

Expert Pool — это бездна новинок. Одной из них я, едва взглянув, признал незаурядный интерфейс. Возьмем «Провинциального Игрока»: направляешь шар по пунктирной линии, и ударяешь. Все. Человек, поигравший с недельку в EP, будет смотреть на такой вариант с таким изумлением, будто увидел в зеркале мартышку. Даже чтобы просто ударить по шару, в Expert Pool придется изрядно повозиться.

Теперь про интерфейс Actua Pool. Рука с кием, кий направлен на шар, крутить дико неудобно по причине возникающей панельки, которая, помимо того, что мешает обзору бильярда, так еще и может подвернуться под мышь в самый неподходящий момент! Кручу я, значится, кий, настраиваю его под двойку в правую лузу, а тут мне на попадется иконка подъема кия — и вся моя ювелирная работа по настройке летит к таким-то чертям!

Обидно, ой обидно бывает. А так — все то же.

Я тут долго думал, рассматривая каждую игрушку... в общем, полагаю, Actua Pool чуток покруче будет... для настоящего мегагеймера.



К слову,

физическая модель Actua Pool не позволяет выбросить шар вследствие случайного «передоза» силы удара или слишком низкого положения кия. Нельзя также подпортить бильярдное сукно и начистить лица соперникам.



То, что должно было быть с самого начала

Брать или не брать? И если брать — то что именно?

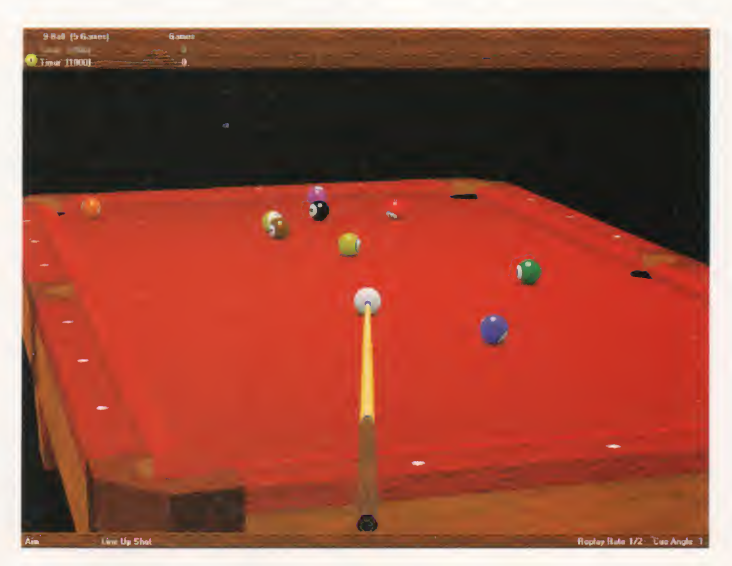
Ну, профессионалы вряд ли вообще сядут за компьютер, чтобы потратить драгоценное время на виртуальные развлечения, тем более если это развлечение, бильярд, — их родная стихия. Найдя кучу огрехов, они просто выкинут игру на помойку и пойдут в свой любимый клуб разбить партию-другую.

А что касается простых игроков... Я тут долго думал, рассматривая каждую игрушку... в общем, полагаю, Actua Pool чуток покруче будет... для настоящего мегагеймера. MG

P.S. Мнение начальства

Пользуясь неотъемлемым правом самого главного заместителя, вмешаюсь в ториковскую песнь и скажу пару слов от себя. Есть одна бильярдная игрушка, которой никогда не было и никогда не будет (кроме ее собственного сиквела, возможно) равных. Речь — о Virtual Pool 2. Никакой «Эксперт Пул» с его фигурами и бутылками на столах, а тем более «Актуальный Пул» с диким способом удара кием по шару, не годятся великому шедевру Interplay и в подметки. VP2 — это песня и единственная игрушка, в которую можно играть даже настоящим, серьезным бильярдистам. Посему читайте ториковские излияния, да в магазин бегите за шедевром, имя которому — Virtual Pool 2. А буде он у вас уже есть, то, уверяю, ничего другого вам не требуется. Если, конечно, нет желания погонять шары по «футуристическому» прозрачному столу с какими-то бредовыми лазерными извращениями (Actua Pool).

Иван Шаров







Этот гад меня убил! Ничего, я за себя еще отомщу. Хотя не знаю, будут ли время и настроение.



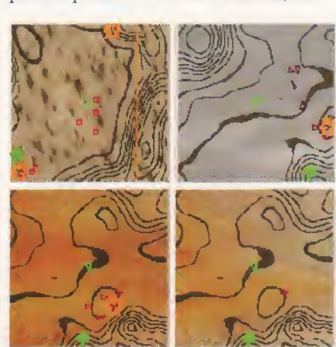
Филипп Шраге
aka Silver

GULF WAR OPERATION DESERT HAMMER

Молоток в пустыне

То, что они называют сюжетом

Весь этот отстой происходит в недалеком (теперь уже совсем недалеком!) будущем — в 2001 г. Исламские террористы продолжают надоедать доблестным янки, и те решают положить конец этому безобразию раз и навсегда. Для этих, несомненно, благородных целей используется один танк. Да, да, именно один. Видимо, из-за событий в Югославии американцы разочаровались в своей авиации



Если вы думаете, что это **танковый симулятор**, то глубоко заблуждаетесь. Вы точно так же ошибаетесь, полагая, что это хорошая аркада. На самом деле это называется по-другому — халтура. Потому что я не верю, что фирма, подарившая миру HMM, не могла бы сделать игру лучше, если бы приложила немного больше усилий.

и решили покорять Дальний (это для нас он Ближний, а для них — Дальний) Восток с помощью танка. Называется эта американская мечта M12 «Hammer». Весь сюжет рассказывается жутко противным голосом явно непрофессионального актера, которому срочно надо куда-то бежать, и поэтому он старается поскорее проговорить текст.

Эх, прокатили!

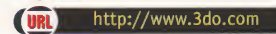
Смысл игры заключается в следующем: вы ездите на танке по однообразной местности и отстреливаете одинаковых врагов. Вид от 3 лица не такой, конечно, красивый, как в Tomb Raider, но вполне смотрибельный. На самом деле ваш танк — это единственное, что в игре нарисовано неплохо.

Ландшафты в течение игры меняются каждую миссию, но меняются они чисто номинально — цвет неба и скал. Во время миссии вы никаких перемен не дождетесь: смена дня и ночи не происходит, если с самого начала небо вечернее, то оно останется таковым, сколько бы реальных дней вы не провели за игрой.

Паспорт

Gulf War Operation Desert Hammer

Жанр:	танковый симулятор
Разработчик:	3DO
Издатель:	3DO
URL	http://www.3do.com



Системные требования:

Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3D-ускоритель





Вот так выглядит взорванный бункер. Правда, печальное зрелище? Все такое квадратное-квадратное.

Кроме того, я всегда полагал, что выстрел из пушки по наземным целям должен как-то проявляться. Например, могла бы хотя бы просто ради приличия появиться воронка. НЕ ДОЖДЕТЕСЬ! Только если вы чего-нибудь взорвете, земля немного почернеет. Ровно на десять секунд. Потом чернота исчезнет. Уж ни эта ли игра заставила Цоя написать «Звезду по имени Солнце»?

Давайте рассмотрим наш тракт... ой, я хотел сказать танк, поближе. Он у нас немножко странный. Мало того, что на горку заехать он не может, — тяжелый, стало быть, так он еще и летает немногим хуже какого-нибудь заправского кара в Carmaggedon'е — стало быть, легкий? Кроме того, он еще и прорезиненный. А иначе как вы можете объяснить, что, наехав на хилую палатку, он отскакивает на пару метров без каких-либо последствий для палатки. Или другой пример — даже на полной скорости врезавшись в грузовик, вы не повредите ни себя, ни танк.

Зато вы без труда можете просто проехать сквозь объект. И чтобы окончательно не испортить свои расшатанные в суровых боях нервы, я спихивал это на технологию стэллс. Ну, типа, голограммы, чтоб отвлечь мое внимание. Правда, голограммы, в отличие от этих подлых и бесчеловечных аппаратов, не стреляют вам в спину, когда вы сквозь них проезжаете.

Становится непонятной «шутка», с которой вас провожают на миссию, — «не поцарапай краску». Я всегда любил американский юмор, но не настолько же...

О времена! О!

Вооружение поражает своим разнообразием. У вас есть пулемет, пара видов снарядов и столько же разновидностей ракет. Но увидеть разницу между выстрелом снарядом или ракетой с первого раза довольно-таки сложно. Да и со второго тоже. Зато если взорвать кучу рядом стоящих грузовиков, будет, как говорит горячо мною любимый Джа-Джа-Бинкс, «большой бум-бум». Но без последствий для кого бы то ни было.

По моему глубокому убеждению, в аркаде должны быть боссы. А тут такого нет.



Вот, минное поле. Только на него сложно напороться — на радаре все мины видны. На радаре вообще все видно!

Я как-то решил собрать себе на хвост всех противников уровня и, проезжая мимо стоянки грузовиков, бросил туда пару ракет. И не спрашивайте меня, почему десять грузовиков должны просто стоять посередине пустыни — я все равно не знаю. Когда рассеялся дым, на шум повылезали и мои противники.

Враги в игре, кстати, чудовищно дохлые. А это обидно. Танки ведь кто в Ирак поставлял? А американцы совсем зазнались, думают, что раз Россия, то совсем ничего не могут. А ведь танки всякие мы клепаем только так. Но я отвлекся.

Теперь об AI. Сразу же оговорюсь — он не такой убогий, как можно было бы подумать, посмотрев на все остальное. Вражеские танки (и прочие средства вашего уничтожения) пытаются зайти с тыла, иногда даже берут в кольцо, неплохо используют рельеф... С другой стороны, когда их так много — это не так уж и сложно. Разумнее, если бы врагов было меньше, но они оказались бы покрепче. А потом, по моему глубокому убеждению, в аркаде должны быть боссы. Если кто не знает, босс — это такой особо жирный и плохой дядька, на которого тратишь много сил и времени, но убив которого можешь с чистой совестью сказать: я крут. А тут такого нет.



Тук-тук, тот же стук... танк, твой друг.

Красотища-то какая...

Да никакая на самом деле. Поверьте, все намного хуже, чем выглядит на скринах. Вроде бы все трехмерное и ускоренное, эффекты там всякие... Но жутко однообразно. А главная беда — взорванные постройки и чудеса техники разлетаются на 3–4 спрайта. Не больше. Иногда просто исчезают. И им абсолютно все равно, что попадание ракеты должно как-то на них отражаться. После пары залпов по бункерам на них не видно ни царапинки. Зато с третьей попытки они просто разваливаются. На четыре спрайта. Из них иногда еще бонусы выпадают. И не надо кричать, что это не



Вот, пожалуйста, стоянка грузовиков в пустыне. Ничего, не долго им стоять осталось... Интересно, водители на месте?

Ну, что я говорил? Жаль, конечно, но.... Нечего в пустыне стоять!

эстетично, я сам знаю. А вот 3DO, похоже, нет.

Звук НИКАКОЙ. Я давно не слышал ничего столь же убогого. Он просто ровным счетом ничего не выражает. Наехал я тут на пальму (это единственный объект, на который в игре можно наехать) в ожидании услышать сочный хруст ломающегося дерева, а услышал звук, как будто вы раздавили пустую яичную скорлупу. Причем как-то очень тихо.

На стрельбу отведено всего три звука. Один — для пулемета, другой — для снарядов, третий для ракет. Стрельба разными снарядами или ракетами по звуку практически не отличается. Обидно. А взрывы...

Взрывы с виду такие, что, казалось бы, тебя должно впечатать в стенку вместе с креслом. Но из динамиков раздаются лишь какие-то непонятные похрустывания.

Музыка неплохая, но... совсем не подходит к игре. Я бы в аркаду вставил драйв или там техно хорошее. А тут торжественно-печальные военные гимны. Но последний пробирает до мурашек. Он бы очень классно пошел в фильм «Миньон» для последней сцены в монастыре. Там слова на латинском языке, я его, к сожалению, не знаю, но, мне кажется, что это должны петь как раз те монахи, которые представлены в «Миньоне». Жаль, что он там не к месту. Его бы в хорошую RPG...



Музыка неплохая, но... совсем не подходит к игре. Я бы в аркаду вставил драйв или там техно хорошее. А тут торжественно-печальные военные гимны.

Игралово

Управление настойчиво проталкивает желание взять диск и, предварительно стукнув по нему кувалдой, бросить в кипящую воду. Дело в том, что целиться нужно мышкой, и это правильно, но ни sensitivity поставить, ни reverse mouse установить нельзя. Не говоря уже о всяких там мышиных фильтрах и прочих приятных фишках. А так как в «Кваку» я играю уже три года с реверс маус, мне было достаточно сложно перестроиться под криворуких разработчиков.

Да и не интересно все это. Аркада ведь какой должна быть? Динамичной. А тут динамики нет. Как ни ищи. Ездишь себе не спеша по однообразной, немного пересеченной местности, вяло отстреливаешь вражеские зай... ой, я хотел сказать танки... И потихоньку начинаешь скучать. И это, пожалуй, самое грустное.

В принципе, вы без труда можете просто проехать сквозь объект. И чтобы окончательно не испортить нервы, я спихивал это на технолгию стэллс. Ну, типа, голограммы, чтоб отвлечь мое внимание.

Must Die или Must Buy?

Ни то, ни другое. Деньги тратить на нее я бы не стал... пока. Вообще ощущение от игры такое, как будто это демка. И отсюда вся недоработанность. Может быть, если 3DO возьмет эту свою «игру» и потратит на нее еще столько же сил и времени, то получится неплохая аркада. А хорошая аркада лишней ведь никогда не бывает. MG



EXTREME ROCK CLIMBING

Камень за камнем

Мартовский Кот

Extreme Rock Climbing - симулятор до самого мозга костей. Но... вот в этом-то самом «но» и заключается вся глубина проблемы. Чессно сслово, я бы не удивился, попадись мне симулятор гонок на трамваях, троллейбусах, грейдерах и иже с ними; да хоть на канатной дороге гоняйтесь, ничуть не удивлюсь. Я даже, когда симулятор тараканьих бегов лицезрел, не особо впечатлился. А потом как-то неожиданно вышла эта игра, и дальнейшие пертурбации мозгового вещества остались невостребованными.

Паспорт

Extreme Rock Climbing
Жанр: Rock-Climbing Simulation
Разработчик: PowerBar
Издатель: Head Games
URL Http://www.headgames.com
Системные требования:
Процессор: P 166
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Среди нехоженых дорог — одна моя...

Собственно, вот что у разработчиков получилось. Выглядит оно (не она, не он, а именно ОНО) следующим образом. Моделька альпиниста, вполне полигональная, ползает по скалолазной стеночке (в отдельных особо экстремальных случаях стеночка обзывается скалой), ни в чем себе не отказывая. А чтобы ползалось ей как можно веселее и хоть чем-то вся эта затея напоминала реальное скалолазание, разработчики придумали вот что. Перемещаемся мы (в лице спортсмена, естественно) по стенке от зацепки к зацепке. Зацепка — это точка, на которую можно встать или на которой можно повиснуть. В момент перенесения тела к новой точке фиксации (для этого необходимо кликнуть мышкой в область желаемого назначения) на экране появляется индикатор энергии (energy), которую вы желаете вложить в данное движение. Уровень индикатора сначала растет, а затем стремительно падает, его нужно поймать и зафиксировать (все тем же кликом) в момент, когда он будет проходить зеленую область (остальная область выкрашена в красный). Затем точно так же нужно отловить индикатор уровня точности перемещения (accuracy). Если все сделано грамотно, то ваш «чемпион» без всяких эксцессов переберется в указанную точку, если же вы напортачили, улетит на встречу с землей.

Упомянутыми двумя индикаторами дело не ограничивается, есть еще индикатор силы сцепления скалолаза с поверхностью (grip strength). Как правило, сразу после фиксации на новой точке его

уровень начинает падать, а с достижением нулевой отметки скалолаз опять же отваливается от гостеприимной поверхности и hasta la vista, baby... Скорость падения данного показателя тем больше, чем меньше площадь зацепки и чем дальше она расположена, немалое значение на скорость оказывает также и уровень общей силы спортсмена (индикатор с сердечком). Наблюдается следующая закономерность: чем ниже уровень «сердца», тем быстрее оторвется скалолаз от зацепки (если усталость достигнет критической отметки, падение неизбежно).

Моделька альпиниста, вполне полигональная, ползает по скалолазной стеночке, ни в чем себе не отказывая.

лазать по вертикали за определенную кучу «зеленых».

Способ второй, наиболее очевидный для большинства обывателей: вбить в стенку скальный костыль и зафиксироваться на нем при помощи карабина и веревки. Третий способ наименее очевиден (думаю, даже для профессиональных скалолазов): нужно съесть шоколадку, и силы восстановятся в полном объеме. Но только «сердечко». Grip strenght останется на прежнем уровне, так что вы имеете реальные шансы «отвалиться» сразу после потребления высококалорийного продукта.

различия в характеристиках минимальны).

Free Climb — на стенку, на время, кто быстрей, пускай этот кто-то и остается за кадром, пускай даже он — это вы. То есть изначально выставленный лимит времени на любой стенке — для полных имбецилов, либо для людей с нарушением опорно-двигательного аппарата. Целых двадцать минут! Бред — однозначно!

Capture — а вот тут подозрительная похожесть на Free Climb и Practice начинает откровенным образом раздражать. Та же система экипировки, те же стены, те же спортсмены — что за наглость... Единственное отличие — наличие на стенке некоторого количества флагов, через которые обязательно нужно проползти. Как следствие, путешествие вверх превращается из стремительного подъема по вертикали в нудное переползание из одного края скалолазного щита (или горы) в другой. Так тихой сапой до вершины и ползем — очень скучно.







У вас, наверное, сложилось впечатление, что в игре только и нужно делать, что падать, и падать, и падать... Между прочим, вы не далеки от действительности, но все же не совсем, и вот почему. Существует несколько способов, дабы пополнить собственные силы и повысить трение, удерживающее вас на данной зацепке. Вот они.

Костыль, шоколадка и «волшебный» мешочек

Способ номер раз: в маленьком мешочке, что болтается на поясе покорителя вершин, находится специальный порошок. Если обработать им кисти рук, то сцепление с поверхностью скалы заметно возрастет, хотя и будет потихоньку уменьшаться с течением времени. По секрету скажу, что в мешочке находится обыкновенная магнезия, только мудрые спортивные фирмы стали расфасовывать ее в красивые коробки с цветастыми наклейками и толкать всем желающим по-

Поскольку подъем в большинстве случаев идет на время (кто быстрее, тот и на коне), то и мешкать не рекомендуется, а падение мало того, что скидывает вас к самому началу дистанции (или же к месту последней фиксации, если вы прибегали к данному методу), но и лишает вас пяти секунд драгоценного времени. Поверьте, в данном случае это совсем не мало: секунды порой решают исход соревнования. Вот, собственно, и вся премудрость.

В погоне за неуловимой стрелкой

Теперь о режимах игры. Их наблюдается ровно четыре штуки. Поговорим о них по порядку.

Practice — ну, тут все предельно просто. Тренировка — она тренировка и есть. Радует неограниченное количество магнезии, костылей и местных заменителей «чокопая». Предельно радует доступность сразу всех «стенок» (10 штук) и всех скалолазов (12 штук: шесть мужчин, шесть женщин —

Solo Climb — про это и говорить не хочется. Та же фигня (литературное выражение, между прочим), только хуже. На порядок. Стрелка секундомера, десять «стен», двенадцать скалолазов,





магнезия, «Шок» (который «это по нашему») и... все, больше ничего. Обидели дитятку — отняли карабинчик. Изуверы, изверги, живодеры! Это что же: свалился — изволь начинать с самого начала. Не хочу, не буду. И вам, кстати, не советую. Если в этом разработчики видят оттачивание идеальной техники, то мы им в этом потакать не станем. Это же надувательство чистой воды. Обижают они нашего брата, но мы им не простим: вот сейчас как раскритикуем, как опозорим на весь белый свет, будут они у нас знать.

Кстати, такие стоны, какие издают в игре скалолазы женского пола, мне приходилось слышать разве что в играх, на коробках с которыми стояла пометка XXX-Only

Я убью тебя, лодочник...

Шутки шутками, а ведь придется. Поскольку переходим мы к разговору о графике.

Нет, не будем мы мелочиться и осуждать кривые текстуры скалолазов. Гораздо хуже то, что количество камер в игре ограничено



двумя экземплярами: непосредственно из-за спины спортсмена и под углом кверху. Последний режим по не прокомментированным разработчиками причинам включается только по нажатию спейсбара и выключается по его отпусканию. Грустно и непонятно.

Все по тем же невыясненным обстоятельствам горячие клавиши, на которые повешены магнезия, костыли и «шоколадки», не только разбросаны по всей клавиатуре (для тех, кому лень искать: B — костыль; C — магнезия; P — питание в пути), но и напрочь не поддаются перераспределению. Обидно, господа. Обидно.

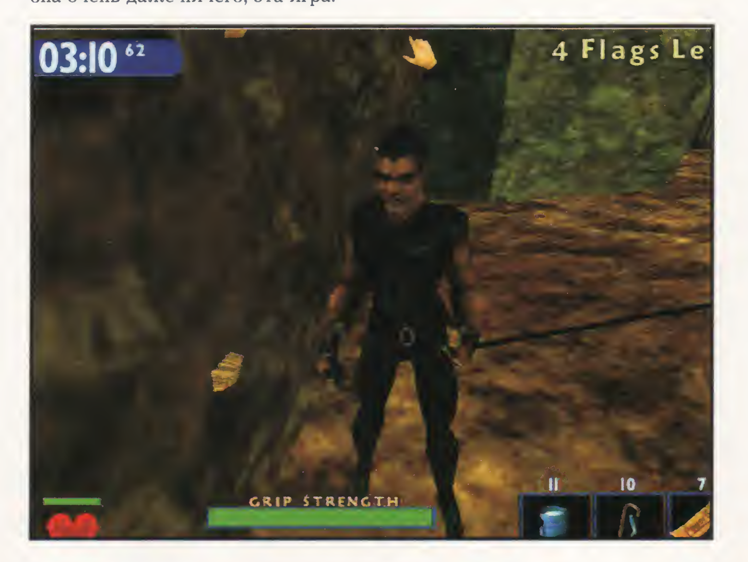
Существует несколько способов, дабы пополнить собственные силы и повысить трение, удерживающее вас на данной зацепке.

А что вы скажете на подозрительную похожесть всех десяти «стенок», различающихся лишь высотой, кое-где цветом, да расстоянием до зацепок? Спросите, чем еще могут различаться скалы — да хотя бы большим разнообразием наклонов и выступов (помимо зацепок), а так ведь — доска доской.

Ладно, больше ругать не буду, сами докопаетесь, если захотите (до этого именно докапываться нужно, а при должной любви к предмету можно и не заметить). Только о звуке скажу: мрак беспробудный, такие стоны, какие издают в игре скалолазы женского пола, мне приходилось слышать разве что в играх, на коробках с которыми стояла пометка XXX-Only. О музыке говорить не стану: нет ее, музыки, регулятор громкости — есть, а музыки — увы — не прилагается (не исключаю, правда, что это лишь очередная особенность моего компьютера).

Количество камер в игре ограничено двумя экземплярами: непосредственно из-за спины спортсмена и под углом кверху

Боюсь, что из всего вышесказанного можно сделать в корне неверный вывод. Спешу предупредить: игра вовсе не так плоха, как могло показаться. Напротив, она очень даже ничего, эта игра. Интересная. Неважно ввиду чего: необычности ли — в конце концов, PC еще не знала ни одного симулятора скалолазания, да и приставки, вроде, тоже — или элементарной играбельности, достигнутой невесть каким, известным одним лишь разработчикам (а может и вовсе случайно вышло) путем. Короче, я игру рекомендую: не так уж часто встретишь на игровом рынке продукты подобного рода, а тут вот он, еще тепленький. А если не понравится, спросите добрые вы. Что ж, готов понести все тяжкие телесные за неоправданное доверие. Только сперва догоните: во-о-он-он я, видите, как высоко забрался, поди достань... MG



Warmageddon

Василий Мочар

(журнальный вариант)

...Холодные звезды над головой. Синеватые искорки отраженного света хаотично пляшут на изломанных гранях аммиачных торосов, преломляются, отражаются, исчезают, делая все вокруг одним огромным калейдоскопом. Иногда, внезапно, это великолепие заливает мертвенным сиянием Юпитера, мигом смазывая краски и покрывая все бледным саваном вечности. Затем снова опускается тьма, и льды опять расцветают светом звезд.

...Все это так легко представить, даже просто изучая на мониторе трехмерную модель астероида, стерильный изогипсовый скелет. А можно и увидеть, переключившись на «вид от базовых камер». Молнии помех, изредка искажающие картинку, делают пейзаж до жути достоверным...

Обычный безымянный астероид. Даже не планетка, а кусок обледеневшего камня, неведомо куда вечно мчащийся в ряду таких же скал. Ничем внешне не примечательный. Но самый мощный суперкомпьютер не сразу бы вычислил все преимущества, которыми обладал это планетоид.

А именно — нахождение на самом краю астероидного облака, над плоскостью эклиптики, и вместе с тем в центре группы крупнейших осколков, образующих более или менее стабильную общность. Будучи абсолютно невидимым со стороны, Безымянный одновременно имел очень удобные подходы, практически не забитые рифами.

Все это делало астероид идеальным вариантом для организации военной базы, находящейся в относительной безопасности и подвергавшейся метеоритной атаке только раз в неделю. Неделю не местную, а условную, Земную, как до сих пор не отучились считать Алексей с Кириллом, земные повелители этого затерянного в космосе мирка.

...До недавних пор НЛО всевозможных рас и роев беспрепятственно и безнаказанно слетались к Земле, где распоряжались как в своей вотчине. Похищали для опытов людей и животных, нарушали работу механизмов и диспетчерских служб, подсматривали за работой научных центров и целенаправленно мешали их работе, неизменно срывая самые смелые эксперименты. Все это приписывалось несчастным случаям, халатности и природным катаклизмам.

Солнечная система оказалась окутана целой сетью баз, повсюду носились всевозможные корабли величиной от гальки до половины Луны, шла интенсивная добыча полезных веществ, даже началась примитивная торговля (между пришельцами, естественно). Но наибольший интерес представляла все же Земля. Только такое столпотворение, когда на лакомый кусок претендовали одновременно сотни рас, позволяло пока ей оставаться относительно независимой.

Ясно, что такая ситуация не устраивала никого, и в первую очередь землян. По крайней мере, тех землян, которые об этом безобразии знали. Пока их было двое — Кирилл и Алексей, два студента физфака МГУ, и именно на их широкие плечи было возложено бремя защиты человечества от страшной опасности.

Даже в Универе физфак славился тем, что учиться там могли только люди не от мира сего. Сумасшедшая программа и такие же преподаватели, тяжелейшая физика и абсурдная математика... Не каждый мог добраться до зимней сессии третьего курса. И только сдав экзамен по математической физике, можно было вздохнуть с облегчением, перекреститься и плыть по инерции к диплому. Не забывая, впрочем, о статфизике и о куче специальных курсов, коварно подстерегающих на этом нелегком пути.

«В результате сурового отбора возникали штаммы, у которых даже рефлексы отличались от человеческих. Собственно, иначе ничего бы и не случилось...»

А как же личная жизнь? Когда попить пивка или пообщаться с девочками? А извечный ночной преферанс? И опять же попить пивка? И снова попить? В итоге физики не просто спешили жить, а горели, пылали, плавились...

Многие неокрепшие, невезучие или просто обычные организмы не выдерживали столь потрясающего напряжения и... вылетали из Универа. И это была первая часть естественного отбора людей с неестественными свойствами. А если еще вспомнить о месте, где они жили... Физики, единственные из студентов-младшекурсников МГУ, были удостоены чести жить в той одиозной высотке, возвышающейся над всей Москвой, Главном Здании, или просто ГэЗэ.



Строили ГэЗэ методом комсомольской стройки (то есть с помощью зэков) во времена великого Иосифа. Только этим можно было объяснить размер комнатушек (8 квадратных метров), в которые распихивали несчастных студентов. И даже в таких камерах приходилось жить по двое (а то и по четверо, если каждый заводил себе подружку). Каждый блок (две комнатушки, туалет и душевая) напоминал Китай по числу населения на квадратный метр. Добавьте затемненные коридоры, множество этажей, загадочные переходы, ниши в стенах с вечными жильцами-бомжами и привидениями, страшные подвалы-бомбоубежища, опускающиеся вниз хрен знает на сколько этажей — Кирилл как-то был на минус пятом уровне, но уперся в заваренную решетку, перекрывающую пыльные ступени. Вообще поговаривали, что ГэЗэ зеркально отражено вниз на те же 34 этажа, что и возвышаются над землей... Здесь даже сектора назывались не так, как положено, а зонами — зона А, зона Б, зона В...

В результате сурового отбора возникали штаммы, у которых даже рефлексы отличались от человеческих. Собственно, иначе ничего бы и не случилось...

Кирилл относился к тому типажу, который иначе, как кобель, не назовешь. Зайдя к нему в комнату, можно было безошибочно определить привычки хозяина. Здесь доминировала огромная двуспальная кровать — сексодром, ради которой пришлось даже пожертвовать неизменным шкафом-секретером. Леша же занимался совсем иным сексом. Предметом его любви были компьютеры и всяческие приборы. Когда Кирилл съехал в соседнюю комнату, для Алексея наступили золотые деньки, и он смог реализовать свою мечту — протянуть сетку между своими компьютерами. Раньше это было никак невозможно, так как всевозможные женщины с единодушным упорством лезли во все щели. А уют по-женски и уют по-хакерски — две разные вещи, и занимать один и тот же объем одновременно они не могут. Теперь же сетка была успешно протянута, а вместо обычных динамиков встала аудиосистема Technics с метровыми колонками. Представляете, как орали монстры и гремело оружие? Стены дрожали. Стекла дребезжали. Соседи стучали — ментам из шестого отделения. И все такое.

Естественно, Алексей одним из первых подключился и к Интернету. Деньги у него водились (он писал глупые, а, значит, хорошо оплачиваемые программы для множества фирм), так что он провел выделенку, и из Сети они уже не вылезали. Тут надо понимать и Кирилла, который хоть и бабник, но не гнушался и компов, с удовольствием релаксируя перед экраном.

Вся история началась с одной знатной пьянки, где Кирилл укушался до поросячьего визга и откуда возвращался часа в три ночи. Шел он какими-то кругами, игнорируя лифты и распевая похабные песенки. Не дойдя до блока метров двести по горизонтали и десять этажей по вертикали, он споткнулся о какой-то прибор, одиноко торчащий из кухонной двери. Видно, этот девайс недотащили на мусорку, сил не хватило.

Поскольку сознание Кирилла было парализовано алкоголем, сработали дремучие инстинкты физика — не проходить мимо любой железяки, не поняв, что это такое. Спотыкаясь и чертыхаясь, он дотащил прибор домой, на чем его силы иссякли, и он так и уснул в прихожей, лежа на своей добыче. Здесь утром его и нашел Алексей.

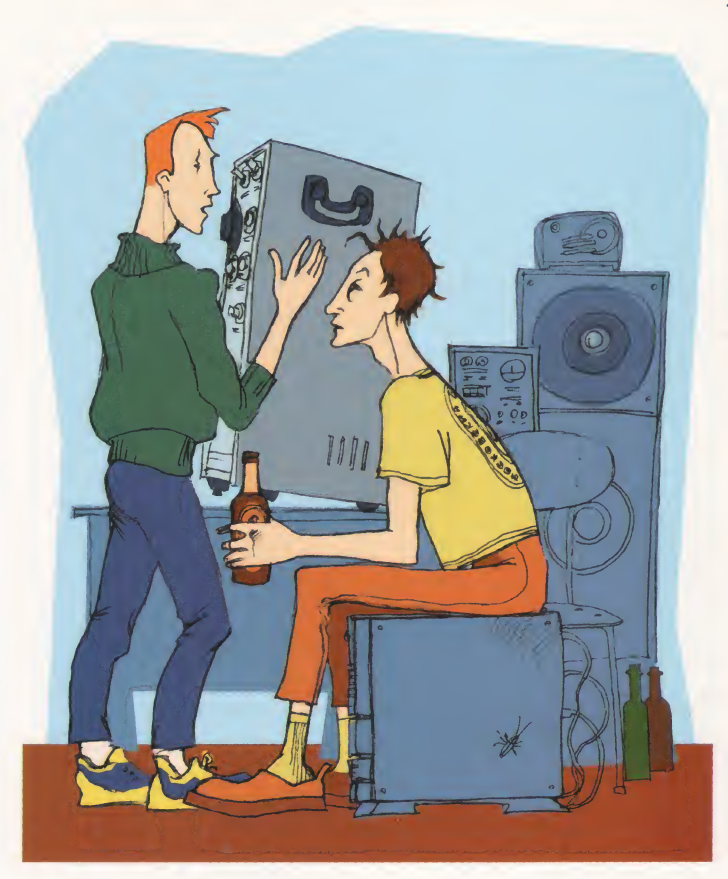
— Что это? — спросил он, ласково пиная соседа ногой.

— Чего? — Кирилл пришел в себя и, сглатывая тягучие слюни от «приятного» привкуса во рту, принялся рассматривать свое скорбное ложе. — Действительно, что это?

— Явно не диван-кровать, хотя ты, кажется, другого мнения. Это... блин. Генератор на... 800 мегагерц. Блин. 51 года рождения. А ну, слазь... Блин. Здесь если провести тракт, то сосиски жарить можно, вместо микроволновки. Так, тащим ко мне. Есть у меня мысля... Давно носится, только девайса подходящего не было.

Как раз намедни Леша написал одну очень глупую прогу и отхватил за нее большую кучу денег. А подсознание Homo fizfakus ассоциирует деньги не со шмотками, курортами и машинами, а с апгрейдом. Так что намечалось глобальное обновление компьютерного парка — кластер из четырех Pentium III 600, но до этого можно было поэкспериментировать над старыми процессорами. И генератор годился для этого как ничто иное.

Естественно, прибор не работал, но не с такими справлялись! В четыре руки работа просто горела, пиво лилось рекой, шипел паяльник, брызгала канифоль, орала Ministry, и к вечеру пробное куриное яйцо, на которое был направлен мощный поток микроволнового излучения, торжественно взорвалось, обдав горячими брызгами стены



и довольные рожи экспериментаторов.

Но на этом хорошее закончилось. Что бы ни делал Алексей, ничего не получалось. СВЧ-генератор работал, исправно облучал микросхемы и процессоры, излучение модулировали и так, и эдак, прибор включали в схему, используя вместо динамического фильтра... все впустую. Если не считать парочки расплавленных чипов. Все бы и сошло на нет, если бы не Кирилл и не извечные МГУ'шные тараканы, откормленные всеми видами химического оружия, наглые, толстые и умные. Тараканы поселились в генераторе, а Кирилл опять напился. Так все и началось.

Махнув на все, Алексей сменил железо, кластер заработал, но Кирилл, ворвавшийся на бровях к соседу в три часа ночи, этого не помнил. С историческими словами «Нефик!!! Теперь Я экспериментирую!!!» он включил рубильник.

«Махнув на все, Алексей сменил железо, кластер заработал, но Кирилл, ворвавшийся на бровях к соседу в три часа ночи, этого не помнил. С историческими словами «Нефик!!! Теперь Я экспериментирую!!!» он включил рубильник.»

Сначала пошел дымок, затем полыхнуло от всей души. Грохнуло, и генератор медленно, торжественно развалился, как перезрелый арбуз. Алексей взвыл, вылетел из кровати, вырвал расплавленный шнур питания, накрыл горящие остатки одеялом и похлопал. Сразу же стало темно — автомат в коридоре вырубился.



Затем была минута суматохи и включения света. Затем была минута нецензурной русской лексики. Затем наступил момент истины.

— Как это у тебя получилось? — причитал хозяин, смотря на дымящиеся внутренности сервера, куда как раз был направлен волновод генератора.

— Это не я, — Кирилл покопался в горячих обломках и торжественно вытащил оттуда большую почерневшую лампу, на ножках которой угадывалось тело обгоревшего таракана. — Это все твари твои. Замкнуло. Так... Значит, пошло сюда... сюда... Блин, что ж я наделал? Здесь такой выброс энергии прошел... Леша, ты как думаешь, рентгена не было?

— А хрен его знает. Я с такой старой аппаратурой толком не знаком. Более свежая просто бы сгорела, а с такими конденсаторами... прибор-то военный... здесь такой ток был накоплен... и он пошел сюда... правильно... Отойди, я проверю Гейгером... почти норма. Иди выкинь этот мусор, я пока посмотрю, что с компьютером.

Ситуация осложнялась тем, что кластер во время «эксперимента» работал, мирно обсчитывая игрушку, которую Алексей писал уже полгода — крутую леталку-стрелялку по мотивам UFO, PARKAN, Descent и прочей пакости. Теперь же все слетело, и предстоял длительный процесс загрузки и тестирования.

Сервер щелкал и свистел почти час. Раз за разом все слетало, шел дымок, и Алексей все мрачней поглядывал на понурую голову уже почти трезвого Кирилла. Но тут, не включая мониторов, кластер заработал и самопроизвольно вошел в Интернет. Модем просто захлебнулся от потоков информации. Алексей сперва дернулся отрубить, затем махнул рукой — пусть делает, что хочет — и, взяв Кирилла, пошел досыпать в его комнату.

Комп пребывал в таком состоянии еще трое суток. Не реагируя на внешние раздражители, он что-то делал, тестировал сам себя, качал какую-то информацию, отсылал, снова считал, трещали винчестеры, но мониторы оставались абсолютно черными. Напряжение в сети резко колебалось, лампочки мигали, а телевизор упорно отказывался работать. Даже тараканы исчезли куда-то, не выдержав ионизации воздуха. И мухи передохли.

Четвертой ночью Кириллу, неотступно дежурившему у компьютера, показалось, что от перенапряжения у него пошли галлюцинации. Экраны мониторов покрылись искорками. Сначала показалось, что это скринсейвер, но уж слишком знакомы были очертания некоторых групп.

— Леша! Просыпайся! Комп оживает!

— А? Чего? Ух ты! — Алексей сразу понял, что сервер все это время продолжал трудиться над ранее поставленной задачей и теперь добросовестно вывел заставку игры. — Слушай. Какая-то она модифицированная. Я схематически прописывал, а здесь как на самом деле...

И действительно, все выглядело абсолютно достоверным: созвездия, туманности и даже Луна, торжественно выплывшая в центр экрана.

Даю установку. Криптозоиды захватили Джеймса Макгили, фермера, штат оклахома. Ваши действия? Ваши действия?.. Вы опоздали. Корабль вышел из зоны перехвата.

— На экране мелькнула странная дымчатая тень, за ней пронеслось звено истребителей, и послышался американский говор — летчики кричали какой-то базе, что этот объект опять ушел, те в ответ орали о галлюцинациях... И тут же, без подготовки, под ними поплыла сельва Амазонки и несколько НЛО, целеустремленно гоняющихся за полуголыми индейцами...

Именно так начиналась эта Игра, в которую Кирилл и Алексей вступили абсолютно неподготовленными, не зная правил, где приходилось учиться на своих ошибках и любой шаг был конечным — засейвиться почему-то было нельзя. После обработки процессоров неведомым излучением кластер приобрел необычные качества, стал мощнее, умнее любого суперкомпьютера,

«Напряжение в сети резко колебалось, лампочки мигали, а телевизор упорно отказывался работать. Даже тараканы исчезли куда-то, не выдержав ионизации воздуха. И мухи передохли.»

и теперь вся эта мощь служила обсчитыванию одной-единственной Игры. Игры, которую (как предполагал Алексей) кластер создал на базе всех игрушек похожего жанра, использовав изначальное задание лишь в качестве отправной точки. Все остальное он отвергал напрочь, но ребята, впрочем, и не сильно протестовали. Ради Игры можно было пожертвовать всем. Кроме занятий, разумеется. И девочек. Ну и пива, если уж на то пошло. К счастью, Игра шла в *реальном* времени. Игровой «час» был тождественен часу жизни. Между прочим, это только прибавляло Игре какого-то жутковатого реализма...

«Игра, возникшая по милости машинной логики, требовала реальных расчетов режимов и конструкций. Популярность в массах ей явно не светила...»

Первую базу они основали на Луне, а самое начало было положено маленькой силовой петлей, сплетенной чуть ли не вручную. Ждать пришлось целую вечность, почти неделю. Но в нужный момент маленький метеорит внезапно отклонился со своего пути, и защита лихтера криптозоидов отреагировать не успела. От мгновенной разгерметизации единственный пилот-исследователь лопнул как шарик, а кораблик был подхвачен и спрятан подальше. На его исследования было потрачено всего два дня. Требовалось по-хорошему больше, но пока обошлись принципом работы движка.

Сняв двигатель и еще какие-то непонятные штуковины, разобрать которые не удалось, они не придумали ничего более умного, как хорошенько раскрутить выпотрошенный корпус на петле и наобум швырнуть наперерез транспортному кораблю ушастых призраков, который как раз пролетал мимо. Как говорится, дуракам везет. Полыхнуло так, что даже на Земле вспышку заметил какой-то астроном-любитель из Новой Каледонии (о чем компьютер, верный правилу соблюдать реализм вплоть до мелочей, не преминул сообщить).

Хорошо грохнуло еще раз, когда на обратную строну Луны упал украденный призраками в Бермудском Треугольнике сухогруз, груженный стальным прокатом. Кирилл первый предложил воспользоваться этим, и вторая база, уже более крупная, была построена из этого металла. Не пропадать же добру.

Так оно и пошло. Начав с мелкого мародерства, ребята потихоньку стали полноценными флибустьерами, наводя ужас на караваны пришельцев своим разношерстным флотом, почти сплошь состоявшим из захваченных летающих тарелок разных конструкций, управляемых освобожденными землянами. Конечно, это было негуманно — не возвращать людей домой, но они и так были перепрограммированы, потеряв большую часть человеческой сущности. А кто приходил в себя, не особо-то и стремился обратно — все пылали лютой ненавистью к захватчикам, да и похищали их в основном из глубинки, а тамошняя скукота не шла ни в какое сравнение с этой интересной и насыщенной жизнью.

При тех скоростях, на которых шли бои, оружие точечного воздействия — всевозможные лазеры (от оптических до гамма) — было неэффективным. А у ядерного оружия были проблемы с доставкой к цели. Пока ракета летела, пришельцы сто раз могли ее сбить. Сами враги долбили гравитационными пучками, спасения от которых не было. Естественно, такое трофейное





оружие было и у людей, если бы не одна загвоздка — человеческий организм не выносил соседства с работающей гравитационной установкой.

Бои разрастались, и Кирилл с Алексеем перенесли базу на Марс. Здесь было несколько легче — больше места для маневров, да и атмосфера хоть бедненькая, но имелась. А на скоростях атмосферного боя ядерное оружие показало себя прекрасно. Ребята заманивали НЛО пачками, а затем наносили удары ядерными ракетами, выжигая все вокруг на сотни кубических километров. Разреженный воздух генерировал при этом сумасшедшие ударные волны, сносившие любую защиту.

Расщепляющихся материалов в астероидных полях было сколько угодно, там же попадались ледяные астероиды, почти сплошь состоящие из тяжелой воды, ну и Кирилл не зря же учился на кафедре ядерной физики. Пока Леша корпел над очередными уравнениями из теории поля, он выстроил целую фабрику по производству водородных бомб (напарнику он так и не признался, что с третьей попытки: первые две фабрики погибли вместе с приютившими их астероидами. Игра, возникшая по милости машинной логики, требовала *реальных* расчетов режимов и конструкций. Популярность в массах ей явно не светила...).

Но самое большое везение было в том, что пришельцы разных мастей никак не могли понять, кто же им так гадит. Каждый грешил на своих самых злобных конкурентов. Никому и в голову не могло прийти, что это дело рук жалких аборигенов.

«Отныне все резервы на Лунную базу. Будем ее расширять. Землю пора прикрывать. Чтобы ни один гад не прорвался!»

Первым заподозрил неладное Алексей, но все не решался рассказать об этом Кириллу, боясь быть обвиненным в разжижении мозгов. Но, когда он вырывался на факультет и заходил там в Интернет, то находил все больше тревожащих и необъяснимых фактов. Сообщества любителей НЛО и прочей пакости лихорадочно пытались выяснить друг у друга, что же происходит в Солнечной системе, почему там идет жестокая война, почему пришельцы стали осторожней, а число их визитов резко сократилось. Конечно, относиться ко всему этому серьезно было бы глупостью, но... Астрономы также обратили внимание на непонятные процессы, происходящие около Марса и в астероидных поясах. Вспышки света со звездными спектрами, загадочные исчезновения астероидов и, наконец, резкое нарастание шума на волне межзвездного водорода... Самое худшее, что все это совпадало по времени с началом их Игры, и что вовсе худо — именно на прошлой неделе, когда ученые отметили исчезновение одного из крупных астероидов, они с Кириллом действительно испытывали силовую пушку нового поколения, с помощью которой можно было генерировать миниатюрные черные дыры в любой точке пространства.

Мог ли их комп после облучения стать не просто суперкомпьютером? Что если он, выполняя последнюю заложенную в него задачу, воспринял ее «всерьез» и вместо того чтобы закончить игрушку, воспользовался Интернетом и всей сетью телескопов, найдя реальных пришельцев, которых парни и принялись «мочить» на самом деле, используя разработанное компом оружие?

...В то время, как Кирилл с упоением управлял эскадрильями легких истребителей, вылавливая мелкие НЛО, Алексей ожесточенно долбился со всевозможными дредноутами. Здесь не требовалось такой молниеносной реакции и бесшабашной смелости, но надо было очень серьезно просчитывать каждый шаг и оберегать каждый свой крейсер — их было всего пять, а постройка каждого и обучение экипажа занимали не меньше месяца.

Глядя одним глазом на экран и изредка отдавая команды своим капитанам, Алексей опять вытащил из своих ящиков все железки и принялся за реализацию своих «бредовых» идей. А Кирилл все с большей тревогой посматривал на странную конструкцию, напоминавшую... лазерную пушку. Такая же была у них на вооружении. Глупость! Это же только Игра! Это здесь не может работать по определению! Но на очередную язвительную реплику Алексей просто продиктовал ему адреса сайтов.

Кирилл вернулся с факультета каким-то... пришибленным. Даже испуганным.

— Леша, ты действительно веришь, что...

— Не верю. Но доделаю вот эту штуковину, и если она заработает, то... Тогда плохо дело! Получится, что мы разворошили осиное гнездо, и дело времени, пока пришельцы все поймут. Затем они примутся за нас. Им достаточно вычислить место, откуда идут сигналы, и послать сюда даже самый слабый лихтер. И все. Мы сами-то беззащитны.

— Когда излучатель будет готов? И как кластер это смог сделать?

— Испытания сегодня ночью. Только пойдем в подвалы — на воздухе нельзя — вспышку зафиксируют все, кому не лень. Даже менты. И не вижу, почему бы не заработало — вполне логичная конструкция. Странно, что раньше никто не догадался. А насчет кластера... Хрен его знает. Скорее всего, он научился генерировать силовые поля нужной конфигурации на нужном расстоянии. Не так уж это и тяжко — сначала он, наверное, через Интернет управлял всеми энергетическими источниками Земли, модулируя их, как ему нужно было, а затем мы его уже снабдили более близкими энергоустановками, захваченными у пришельцев.

— А почему он тогда эти НЛО сам просто не сбивал?

— Ну, ты захотел! Во-первых, мы ему не говорили этого делать, он и не пытался. Он же все-таки действовал в рамках идеи Игры — значит, нужны Игроки... А во-вторых, это же какие плотности энергии нужно получать! Корабли же все материальные, из металлов и сплавов. А излучатели? Ниоткуда не возьмутся. Кластер только и может, что обеспечивать нам

связь да рассчитывать нужные устройства. Все остальное сами!

Глухой ночью, почти уже утром, Кирилл, как самый сильный, взвалил на плечи излучатель, состоящий из старого фотоэлектронного умножителя, нескольких старых процессоров, запаянной ампулы со спиртом и электронной пушки, отпиленной от старого монитора. В Игре похожая штука прожигала дыры в метровой броне. Но здесь...

Здесь было хуже! В космосе, по крайней мере, не было воздуха, способного превращаться в плазму в створе луча. Щелкнул предохранитель, взвыл умножитель и... пылающее пламя чуть не поглотило весь подвал, а когда погасло, изумленным парням открылся оплавленный створ тоннеля, по которому впору было пускать поезда метро.

— Сваливаем! — в унисон пронесся по подвалу дикий вопль, и парни унеслись домой. Слава Богу, помещение заброшено, сюда не ходят, и найдут это безобразие еще не скоро.

Они влетели домой, захлопнули двери и, тяжело дыша, долго смотрели друг на друга. Да. Доигрались. В другой ситуации все это было бы круто. Немерено круто! Но они уже успели познакомиться с пришельцами и прекрасно понимали, в какую влипли передрягу. Хуже того, фактически втянули всех землян: инопланетные уроды, испугавшись, могут наказать не только их.

— Кирилл, что будем делать?

— Ты уверен, что излучатель не сам придумал?

— Уверен. Практически... Давай так. Сделаем еще одну проверку. Мне давно мешает Церера. Там основная база криптозоидов. Я снесу ее на фиг, вместе с астероидом. А исчезновение Цереры астрономы не проспят...

— Но мы сами не справимся!

— Только не паникуй. Зачем нам друзья? Они и так нас давно ревнуют к этой игре. Каждый из нас возьмет трех человек и быстро натаскает, чтобы можно было держать круглосуточную оборону. Ты, Кирилл, будешь охранять дальние рубежи. На Безымянном база мощная, так что ты должен продержаться. И чтобы ни один гад не прорвался! Но подкреплений больше не дам! Обходись трофеями. Отныне все резервы на Лунную базу. Будем ее расширять. Землю пора прикрывать. Чтобы ни один гад не прорвался!

— Но...

— Знаю, знаю. Можешь не говорить. Ты можешь предложить что-либо более разумное? Ничего больше не остается. Будем спасать свои задницы, заодно и людей спасем. Велика Земля, но отступать некуда! ГэЗэ большое, но не спрячешься!

— Но...— Не отступался Кирилл, пораженный какой-то мыслью. — Зачем нам ГэЗэ? Скаут типа «Мститель» сядет в парке так тихо, что и собаки не залают... Кстати, если действительно сядет — все будет ясно без всякой Цереры... может, стоит просто лично принять командование? И, кстати, больше никакой угрозы Земле...

Друзья молча уставились друг на друга.

Холодные звезды над головой. Синеватые искорки отраженного света хаотично пляшут на изломанных гранях аммиачных торосов... MG

«Холодные звезды над головой. Синеватые искорки отраженного света хаотично пляшут на изломанных гранях аммиачных торосов...»

РЕЙТИНГ ОРУЖИЯ



Ну вот, отдохнул я малость в прошлом месяце, теперь пора браться за ум-разум. И браться ни абы как, а как следует. Для этого необходимо как следует взбодриться. Что может сильнее всего взбодрить мужчину в самом расцвете сил? Правильно, женщина ака тетка. Но (тут я вздыхаю и ерзаю на стуле) тетки собираются нас порадовать своим рейтингом не ранее нового года (лучший подарок мегагеймеру, факт). Еще, прямо по классику, есть карты и вино, но об этом я писать не собираюсь, ибо такое времяпрепровождение сугубо интимное и очень личное, да и вообще, пить — здоровью вредить, прошу отнестись к этому заявлению со всей ответственностью, зрело кивнуть и читать дальше. Очень кстати мне попался позапрошлый номер «Мегагейма», в котором господин Галстуков, в очередной раз поменявший имя (это у него нервное), очень сильно рассуждал об оружии и о нашей генетической к нему расположенности. И я воспрял. Ну точно же! Я же оружие люблю! Я его всеми фибрами обожаю! Да у меня по всем персидским коврам пулеметы с гранатометами поразвешаны (ну будут поразвешаны, когда коврами обзаведусь). Да у меня в красном углу муляж полковника Кольта, а в синем — портрет установки «Град» в кругу семьи. Да и компьютер я прикупил по единственной причине — в израильские коммандос меня не берут, потому как паспортом не вышел. А в нашу десантуру без мазы (не без Мазы, а без мазы)... я там был, травку по осени красить больше не хочется. Да и с боеприпасами у нас в стране туго, всласть не постреляешь, чай не мафиози. Ах, мне бы счетверенный пулемет и КАМАЗ с патронами...
Хорошо все-таки ощущать себя «генетически предрасположенным», а то я было думал, что я просто маньяк.

Как, всем понятно мое отношение к данной проблеме? Тогда приступим собственно к ее изложению.



КРИТЕРИИ ОТБОРА

Ничего сложного. Я сижу и грежу. Грежу о том, какими видами вооружения щедро изданными-разработанными я бы обзавелся и что бы я с ними делал. Светлые и чистые мечты, если угодно. Если неугодно, тогда обзовите как-нибудь иначе, только проследите, чтоб смысл не потерялся. А то вы ведь понимаете, без смысла неинтересно как-то. Без толку — это запросто, а вот без смысла... Ну а потом, после вытаскивания образцов (чуть было не сказал «сабжа», но сдержался) оружейной промышленности из бездн моей памяти и глубин памяти моего верного железного помощника, эти славные девайсы любовно чистились-смазыва... то есть классифицировались, конечно, обсуждались с близкими и далекими мне (от меня) людьми и испытывались на самом сложном тестирующем оборудовании — на человеческой любви. Несколько навороченная фраза получилась, но как иначе сказать об этом, знал только Паустовский. Был такой мастер точеных выражений, если кто забыл школьную программу.

И вообще, надоело мне народ обспрашивать, пристаешь к ним днями и ночами — что вам нравится, что вам нравится, а то еще хуже — что не нравится...

Надоело с ужасом ждать момента, когда господа сотрудники (все они чьи-то сотрудники, прямо напасть какая-то) перестанут вяло





отмахиваться ручками, угощать сигаретами (в комнатах курить нельзя) и начнут ПОСЫЛАТЬ. Ну вы знаете, посылать сотрудники умеют, а в курьеры я не очень хочу...
Так что пришлось предпринимать шаги. Причем в самом прямом смысле.
Я научился подкрадываться. Это, я вам скажу, совсем не просто — подкрадываться. В этой сложной науке существуют свои правила и законы. Значитца так.
Высматривается увлеченно работающий сотрудник. Затем выполняется сложный обходной маневр с учетом углов его зрения, диагонали монитора и увлеченности профессиональной деятельностью. Если удается зайти со спины, можно запросто высмотреть, во что данный сотрудник сегодня работает и какое оружие использует с максимальной эффективностью. Эффективность и удовольствие от использования любимых видов оружия сотрудника вычисляются по формуле: частота подергивания спины, помноженная на счастливое повизгивание\похрюкивание.
И вот тут самое сложное — уж коли подобрался к тыльной части работника мышки и клавиатуры, очень хочется наклониться к нему в район слухового отверстия и проорать что-нибудь непотребно-патриотическое. Вот этого делать не надо ни в коем случае. Не простят.
Вот таким непростым способом отбирается контент для любимого (да, люблю, а вы что думаете? :)) бестолкового рейтинга.

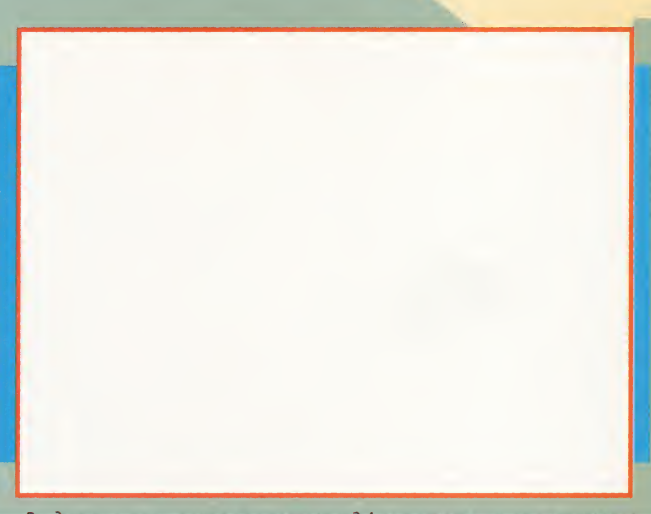
Итак, сегодня у нас оружейный рейтинг! Оружие это рулез форева, как говорят некоторые индивиды, и я с ними полностью согласен. А потому, как и в рейтинге любимых компьютерных теток, буду выводить группы по направлениям любимости. Представляю первую номинацию: ПМ.

Упсь... А вот не люблю я эту группу. Ее маньяки-милитаристы любят. Почему «ПМ»? Господин Казаков уверяет, что от латинского pereat mundes — «да погибнет мир». Но при этом пошло хихикает. Ой, боюсь я, что это чисто русская аббревиатура... Короче, это такие гнусные (я про оружие, не про маньяков, эти ваще словами не описываются) маленькие (максимум 21 дюйм, больше мне не попадались) орудия массового уничтожения. Ну, в самом деле, что хорошего может быть в том, чтобы взять и грохнуть огромную кучу народа? Без разбора? Гнусно это, подло и противно. Я Достоевского очень уважаю. Как страдал великий писатель, когда его герой замочил всего пару божьих одуванчиков! Да если бы Федору Иванычу хотя бы приснилась атомная бомба, он бы языком подавился! Великим и могучим...
Так что номинированные... ээээ... агрегаты я просто расставил в порядке убывания исторгаемой мощности.
Есть такая игрушка — **XCom Alliance**. Ну вроде симулятор и симулятор, летаешь там, стреляешь, космос кругом, тэ дэ, тэ пэ, все замечательно, и все довольны. А потом, в результате долгих бессонных дней и ночей, ваши инженеры сочиняют **«звездный уничтожитель»**. Объяснять надо? А я все же объясню. Подлетаете вы к звездной системе супостата и нежным нажатием пальца аннигилируете ее центральное светило. И можно хихикать. Сна вам это не испортит никогда — глаз жертв вы не видели. Гады... В любимой игрушке нашего драгоценного трепотолога Александра Казакова (таковая есть **Master of Orion**) есть такая монструозина — **орудие возмездия**, или как там она выспаренно называется... Штука очень поганая и очень космическая. Подлетаете к планете, чикаете по нужной клавишке и... оп-ля... какая-такая планета? Не было тут никакой планеты! А тот бублик, который сиротливо болтается на звездной орбите, так мы тут ни при чем, мы мирные... ээээ... мррщанцы... Ну погань, а не оружие. Там же, на планете этой, там же собачки-кошечки, их детишки так любили... Кстати, господин Казаков у нас в редакции самый рефлексирующий сотрудник. Со спины к нему зайти не удалось, скриншота не ищите.
Dune 3 и все ее клоны, как предшествующие, так и предыдущие, а также совершенно не клонная **«Цивилизация»** от Сида сами-знаете-кого. В этих стратегически-тактических развлечениях присутствует очень реальная и очень нехорошая штука — та самая **атомная бомба**, которая... Это вам любой здравомыслящий человек скажет. Вот я и говорю!

САМОЕ ОТСТОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Нет, то, которое массового поражения, вовсе не отстойное, там совсем другая терминология, но ее не напечатаешь в нашем сугубо академическом издании. Здесь про другое.

Про оружие, которое (эх, больно, а надо!) полная туфта и недоразумение. В общем, этого дер... добра в каждой приличной игрушке хватает. Разработчики специально эту туфту нам подсовывают, чтобы: а) служба медом не казалась; б) мы осознали, какое замечательное ОСТАЛЬНОЕ оружие.
Мой любимый и обожаемый «Фаллаут» (да обе, обе части!) просто напичкан отстойным ору-



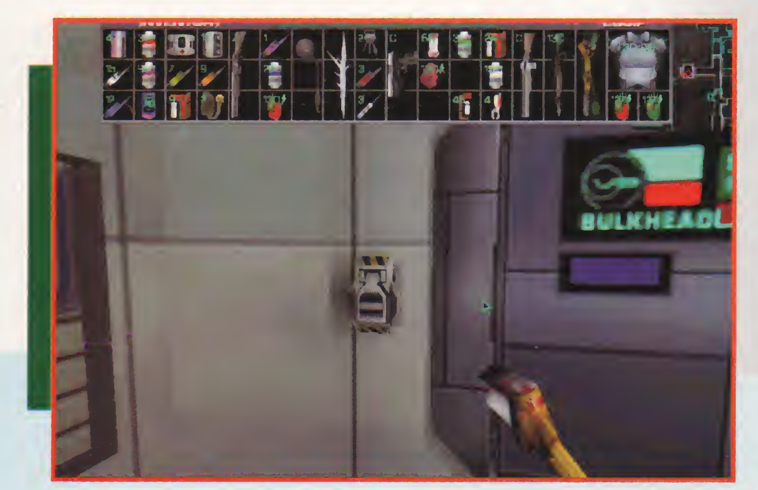
Вы думаете, тут ничего не нарисовано? А вот и нет, еще как нарисовано. Тут нарисован... э-э-э конец всему. Ну, или почти всему. Тут, к вашему сведению, изображен атомный взрыв из Dune 2.



Вот она, вся туфта из второго Fallout. По муравьишкам разным еще работает, а вот с двуногоходящими тварями — ну полный отстой. Тут и ружжо, и палки всякие, и ножики хлебные... Вот только кастет шипастый в порядке...

жием. Сюда валим всякие ножи, палки, хлипкие пистолетики и безобразно-однозарядное ружжо. Вот так вот, именно **«ружжо»**, чтоб всем было ясно, экая погань. Когда я первый раз наткнулся на эту штуковину, я чуть было не зарыдал от счастья. Горячими, желтыми слезами детской радости. Еще бы, до появления ружжа у меня был в загашнике только очень правильный, но очень близкобойный шипованный кастет (две штуки, если честно) и абсолютно бесполезные в честном бою всякие заостренные палки. Минут через десять фаллауторства (нравятся мне эти словечки) я уже действительно рыдал. От обиды и горечи за бесцельно потраченные ходы и нервные окончания. (Ща я грязно выругаюсь: «Масдай! Адназначна!») **Quake 2.** Не трожьте бластер! К нему мы еще вернемся. Здесь другая погань затаилась! **Шотган** называется. Тот, который обычный и одноствольный. Абсолютное издевательство над рефлексами профи от шутеров! Бежишь где-нибудь по уровню, радостно постреливаешь из чего-нибудь полезного и вдруг в горячке боя натыкаешься на ненавистную кучку полигонов. И все. Хана. Тут же подойдут и пристрелят. Это я вам как врач говорю. Пока пытаешься переключиться на что-нибудь приличное, запросто вгонят пару ракет в нежное девичье тело. Или в мужское, если вы, по недоразумению какому, дядькой играетесь. Или уж в совсем странное тело киборга... но обязательно вгонят. Народ знает, когда надо вгонять. Ну не умеет эта штука убивать братьев по оружию. Субтильных монстриков еще туда-сюда, но человеков — никак. Человеки должны сильно постараться, чтобы от ЭТОГО смертушку принять.

Ледяные кристаллы. Вы уже прошли **Drakan**? Если нет, очень рекомендую. Так вот, среди всего замечательного (и не очень) оружия у красавицы Ринн (не хихикать! На дуэль вызову!) есть эти самые ледяные кристаллы. Когда Ринн их юзает, она тут же покрывается каким-то снего-ледяным куполом. Зачем эта фишка нужна, я так и не смог понять. Ну не боятся ее монстры! Ни чуточки не боятся! Может быть, им и становится на мгновение холодно и неуютно, но вида они ни в какую не показывают. Может быть, это от мух, но нету в «Дракане» мух. В «Кваке» все мухи, в «ГЭГ»е и в Shadow Warrior.



А вот тот самый легендарный разводной ключ. Почему легендарный? Да потому что ни разу им Иван с Татьяной никого не ударили. Ходят они с ним...

САМОЕ ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ СОТРУДНИКОВ

Вот, это то, что я подсмотрел. Подкравшись. То самое, любимое, спиннодергательное, с подхрюком. Начнем по старшинству.

Любимое оружие нашего Главного: **Rocket Launcher**, из второй **«Кваки»**. Владение виртуозное. Бьет влет (это не подхалимаж — голая констатация факта), то есть если я говорю влет, значит, действительно влет. Прыгать и скакать, когда Animal в мультиплейере, бесполезно и даже вредно. Только подлетел, и сразу ракета в лоб. Искры во все стороны, здравствуй, респавн...

Любимое оружие зама нашего Главного Вани Шарова и его верной подруги Тани Снежной (кстати, последнее время они частенько посиживают рядышком и с пионерским старанием разглядывают пиксели с вокселями. Что-то определенно грядет...) — разводной



ключ. Так вот, играют эти двое исключительно в **System Shock 2** или в непонятную мне **Net Hack**. Я долго думал, почему, но так и не разобрался. Может быть, потому, что двумя руками только разводным ключом и можно махать?.. (Одна рука — рука Ивана, вторая — сами догадаетесь?) А в **«Хаке»** у них что-то зеленое и непонятное, но Ваня говорит, что это меч. Верю на слово.
Александр Казаков, наш выпускающий редактор, играет мало. Но, когда играет, использует какие-то **невообразимые виды вооружения**. Впрочем, он не виноват, это такие штуковины разработчики засовывают в **походовые стратегии**. А их господин Казаков очень и очень уважает.
Леша Котко, когда отрывается от своего раздела, обычно загружает интеллектуальные игры — либо **«Червивый армагеддон»**, либо **Virtual Pool**. Это когда ему неохота взрывать звездолеты в аркадной леталке **DemonStar**. В **«Вормзах»** Леша чаще всего юзает **многоствольный пулемет** Гатлинга. Зверская пушка и зверское выражение на лице играющего. Экстаз терминатора. Лебединая песнь прирожденного потрошителя и потомственного рыболова-любителя. Черви жить не должны, черви должны умереть! И мрут. В **«Вормзах»** Леше равных нет. Как, впрочем, и в бильярде. Там, кстати, Леша **кием** орудует.
Вуда Краш... Ну, это отдельная песня. Как можно уживаться за одним компом двоим квакерам одновременно, это для всей редакции загадка. А ведь уживаемся же! Кто второй квакер? Да я же, кто же еще. Вуда рулит **Rocket Launcer'ом** и **Chain Gun'ом**. Хорошо рулит. Правда, до суперпуперфрагособирательницы не дотягивает — слишкам азартна и склонна к экспериментализму.
Данила Матвеев играет в **Rainbow Six**. Долго и увлеченно. Я как-то попробовал, гасят моих солдатиков на раз и фамилий не спрашивают. А вот Данилу не гасят. У него, видать, командное мышление. А пользует он в основном старый добрый **Хеклер und Кох**. С глушителем. Я видел, как это делается. Пок-пок, и дело в шляпе. Террористов нет. Прямо ЦЦЦ-адрес получается...
Нику Скокову проще, он у нас человек онлайна и играет во всякие недешевые **эРПэГовины**. Он там весь **в мечах, домах и кораблях**. За спину к нему зайти проблематично, потому как для этого придется минимум ехать к нему в гости. Ломает меня. Он же вряд ли накормит, не до того человеку — Британия в опасности...





ТОП МОИХ ЛЮБИМЫХ

Ну вот и добрался. Сейчас я вам излагать буду про то, чем я люблю воевать.
Vindikator Mini Gun. О-о-о!!! Рулез из рулезов! Форева из форевов!!! Я бы весь Interplay Productions на руках носил, если бы рук хватило, к сожалению, близорукий я... Это ТАКО-О-ОЕ!.. Я, когда в первый раз в **«Фальдваут»** мыкался, столько всего нехорошего про разработчиков сказал... А потом добрался до троих лопоухих охранничков в New Reno, а у них, у каждого, по Виндикатору. Ну я сразу все три и уворовал. И счастье снизошло на меня с экрана монитора. Как «Виндик» стреляет, это не просто песня, это гимн потрошительству, мечта воителя и ужас любого мутанта! Так что во второй, да и в третий разы я начинал свои путешествия с посещения этого обетованного места.
Ракетная установка из Q2. Ну что про лончер говорить, сказано уже все давно.
Super Shotgun оттуда же. О, в отличие от своего отстойного собрата, двустволка в полном порядке еще со времен второго DOOM. Чтобы пользовать сей дробовик тульского оружейного завода, необходимы старание и умение. Зато, когда научишься, можно позабыть даже про ракетницу. Общее правило таково — набираешь побольше брони и здоровья, хватаешь 12-й калибр, выскакиваешь туда, где злобный собрат пуляется ракетами, прыгаешь на минимальную дистанцию и лупишь в упор. Дуплетом.
Со стрейфа... Пусть ракеты летают мимо, пусть даже он и попадет, моя броня удержит, ему самому не понравится, а вот от шотгана увернуться куда как сложнее.
Бластер. Ну тоже из этой песни. Оружие хилое, но очень правильное. Чайника можно даже из него завалить, но гораздо интереснее встать где-нибудь за уголочком с базукой, переключиться на бластер, пульнуть в молоко, переключиться обратно и встретить радостно бегущего индивида парой-тройкой ракет под ноги. Прелесть.
Первый и самый слабенький (так разработчики думают) **драконий огнемет** из **Drakan**. Поверьте, все остальные прибамбасы, кроме разве что последнего (которое боезапас выжигает моментально, но колбасит на раз), в игре не нужны. Так, украшательства. Когда летишь на драконе и плюешься файрболами, сердце замирает, чес-слово. Ни один симулятор так не радует.

Ну и напоследок мое самое любимое — лапа с мухами из **Half Life**. Она живая, вечная и... и... любимая! Представляете, я эту штуку почти в самом начале игры нашел, а юзать не стал, так и таскался до предпоследнего уровня. А там мне настолько туго стало, что взял и поюзал. Называется **Hornet Gun**. И протащился. Я из нее всех-всех замочил. Чего и вам желаю!

MG

Мы, редакторы, обладаем магическим даром видеть будущее. Притом весьма неслабым. Вот я, например, сижу сейчас спокойно так на работе за компьютером и ценой минимальных метафизических усилий могу увидеть будущее. Не верите? Да вот запросто! Ну, например, я вас вот лично не знаю. Но могу с известной долей уверенности сказать, чем вы сейчас занимаетесь (учтите, я это пишу недели за две до того, как вы это прочтете!). Вы сейчас (та-дам!) читаете вступилово к солюшнам в журнале «MegaGame»! Круто? Вот и я про то же. Такой вот у нас, редакторов, профессиональный дар имеется. Без такого на работу в журналы не берут.

Но бывают, прямо скажем, с этим даром проблемы. Я вот, например, мное могу заранее предсказать, но вот что касается моего собственного раздела в «MegaGame» или вообще меня самого — это сложнее малость. Это своего рода побочный эффект от дара ясновидения. Например, представления не имею, где буду находиться завтра вечером. Или вот ну не могу представить, будет в этом номере опубликован солюшн по Tiberian Sun или нет. Он-то сам есть, я его читал вчера. Но вот будет ли он опубликован — загадка страшная. Потому что может вдруг выясниться, что надо двадцать страниц сокращать. Ну не рассчитали малость, облом-с, такие дела. И что первым делом надо будет зарезать? Правильно, солюшн по Tiberian Sun. Потому что в игрушки надо играть без подсказок.

Зато два других «проходилова» уж точно в этом номере опубликованы. И то хорошо. Читайте и наслаждайтесь.

Засим всегда ваш
Иван Шаров

CHEATS

СТР. 152-155

- X - Beyond the Frontier
- Deer Hunter 3
- Driver
- Re-Volt
- Age of Empires 2: Age of Kings
- Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade
- Disciples: Sacred Lands
- Lego Racers
- Madden NFL 2000
- Prince of Persia 3D
- Drakan: Order of the Flame
- Sinistar Unleashed
- Recoil
- Nocturne (Demo)
- Army Men: Toys in Space
- Force 21

MISSION ~~IM~~POSSIBLE



- Raibow Six: Rogue Spear
- Hidden & Dangerous
- Clans
- Descent: Freespace 2
- Gulf War: Operation Desert Hammer
- Descent 3
- Railroad Tycoon 2: Gold Edition
- C&C: Tiberian Sun
- Dungeon Keeper 2
- Homeworld

В этом выпуске:



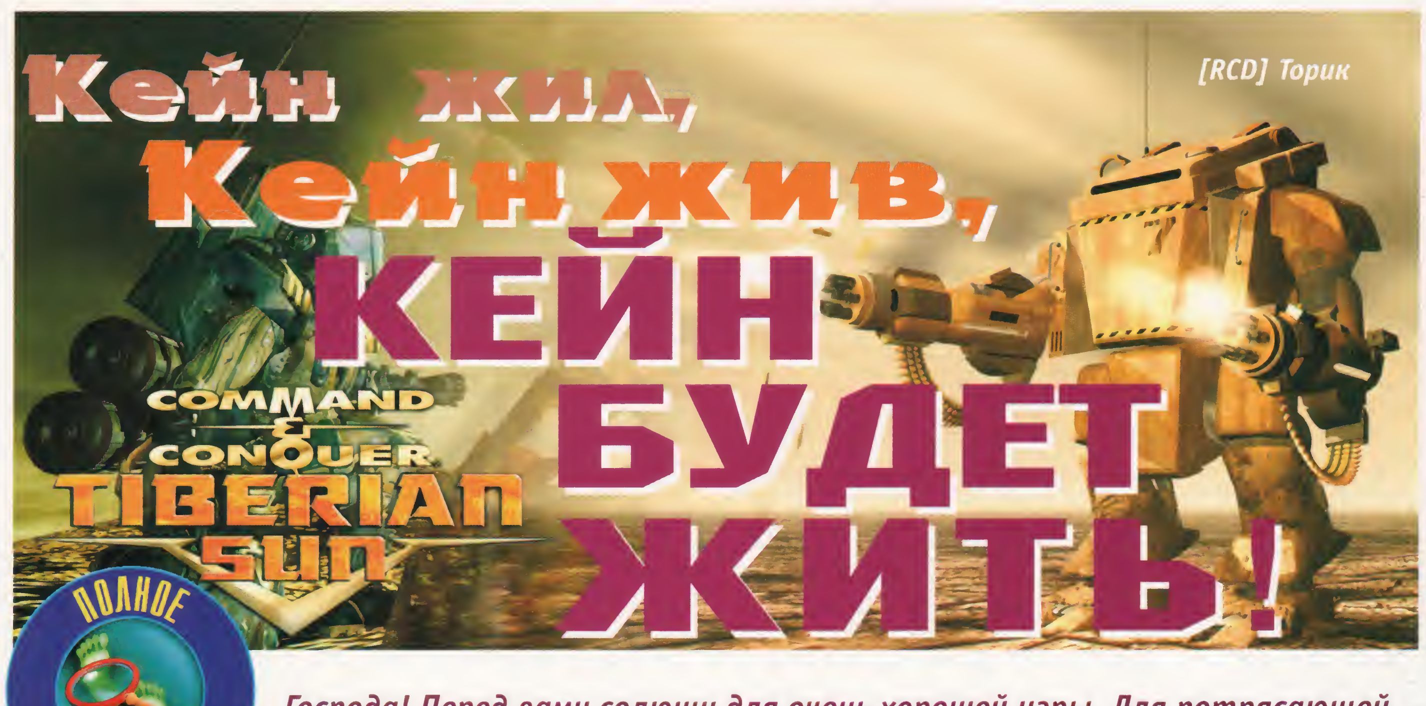
Command & Conquer: Tiberian Sun



Darkstone

Galador: The Curse of the Prince





[RCD] Торик

Господа! Перед вами солюшн для очень хорошей игры. Для потрясающей игры! Поэтому бросайте все дела и начинайте игру проходить. Вам понравится.

Global Defense Initiative

Reinforce Phoenix Base

Первая миссия. Строим сразу за забором, на юге, рифайнери и бараки, запускаем производство пехоты, обходим карту по периметру, начиная с южной границы и вверх, на север. Мост на востоке не трогаем — он разрушается метеоритным дождем. Десяток пехотинцев оставляем на базе, рядом с рифайнери. Зачищаем местность. По окончании зачистки докладываем командиру.

Secure The Region

Вторая миссия — основное задание. Отстраиваемся, ставим бараки, комплектуемся. В этом уровне действовать будут исключительно Disc Thrower'ы, пару десятков коих мы и взрастим. Идем по южной дороге и сносим всех NOD'ов, встретившихся на пути. Можно, в принципе, пойти на восток, починив разрушенный мост, но там публика активно сопротивляется. В общем, на юге проще. Параллельно с атакой строим десяток дискоболов и запускаем их искать Sam Sites. Два у места высадки, два на юге, один на севере и парочка на той стороне моста.

Capture Train Station

Третья миссия — вспомогательное задание. Захватываем радар на северо-западе, осторожнее при переходе через поле! Через мост не ходите, двигайтесь на север. Прибудет дополнительный отряд, с его помощью убиваем всех вплоть до NOD'овской базы. С помощью титанов выносим электростанции, лазеры сами взорвутся. Как вариант: если титанов успели разгромить по ходу дела, следует захватить все постройки (кроме электростанций), продаем все, кроме фабрики, строим тик-танк, раскладываем, уничтожаем лазеры. Не забудьте захватить вокзал!





Сколько сейвилок!.. И все мои, не зря я игрушку-то проходил! Смотрите — вот миссия с уничтожением мамонта МКII, а вот наверху несколько сейвилок из заключительной миссии за NOD...

Secure Crash Site

Третья миссия — основное задание. Раскладываемся, строимся. Клепаем армию титанов и ведем ее на север, там будет мелкая база, снеся которую, необходимо повернуть на восток и обнаружить место падения НЛО. Вторым заданием выступает захват техцентра. На север от



Паспорт

Command & Conquer: Tiberian Sun

Жанр:	RTS
Разработчик:	Westwood
Издатель:	Electronic Arts

URL www.westwood.com

базы противника есть въезд на холм. Нам туда. Пересекаем мост, выезжаем прямиком на основную базу NOD. Выносим все, кроме техцентра. В него нужно загнать



инженера, и миссия будет считаться выполненной.

Defend Crash Site

Четвертая миссия — основное задание. В течение десяти минут надо удержать НЛО от нападок NOD. Ставим с западной стороны UFO пару вольверинов и двух-трех пехотинцев, на востоке — десяток пехотинцев. На север выкидываем оставшихся вольверинов и дисководов, пережидаем бурю. После десяти минут ожидания прибудет подкрепление, а заодно, чтобы вы не расслаблялись, NOD'ы вышлют пару танков с юга и несколько багги с севера. Подкрепление перебрасываем на север, а два титана на юге справятся сами.

Destroy Radar Array

Пятая миссия — вспомогательное задание. Рассказывать про нее легко, а вот проходить... хе... короче, так. Идем на восток, ликвидируем первый попавшийся блокпост, прибудет подкрепление. Продвигаемся на юг по дороге под радаром. При подходе

• Ага, наши подтягиваются... сейчас высадятся, пойдут все крушить. Впрочем, ладно, не буду отвлекаться — мне еще вокзал захватывать...

к очередной базе придет парочка APC с пехотой. Проследите, чтобы после боя остался медик и пять дискоболов. Дальше по ходу миссии будут встречаться лазеры, их следует уничтожать издали, для этого укажите принудительную цель между дискоболами и лазером. Разгромив базу, идем на запад и уничтожаем станцию. Оттуда — на север к трем радарам, проходим чуть восточнее — там будут два лазера и еще одна станция. Взорвав ее, идем к трем радарам и с полученной уже поддержкой уничтожаем что только можно. Через тоннель выбираемся к северо-западной станции и ликвидируем ее. ВСЕ!

Rescue Tratos

Пятая миссия — основное задание. Состоит из двух частей. Первая — спасение Тратоса, вторая — уничтожение всего движущегося красного цвета. Для начала убираем всех с помощью Сталкера и Умагон. Далее придется либо добежать до багги и захватить его хайджекером, либо уничтожить, пока до него не добежал пехотинец (знали бы вы, как меня достали эти Вествудовские скрипты!). Идем на запад, вычищаем блокпост перед мостом, переходим мост, «вскрываем» базу, спасаем Тратоса, убегаем назад.

Вторая часть — отстраиваемся, строим с десяток титанов, можно поставить пару площадок с орками. Накидываем побольше дискоболов и идем выносить западную базу. Вынести ее можно либо обойдя с севера горы, либо починив мост западнее базы. Так или иначе, продвигаемся на юг и выносим базу плюс несколько блокпостов еще южнее.

Destroy Vega's Dam

Шестая миссия — вспомогательное задание. Тупая миссия, но требует внимания. Идем на восток, уничтожаем багги, смотрим, как разрушается мост, абсолютно спокойно обходим водное препятствие с юга, добиваем хулиганистых базутчиков, идем на восток. Выползет огнемет — так он нам не препятствие. Идем дальше на юг,



• А вот это — инопланетный корабль... что-то он мне напоминает... может, головастика?.. или огурец... а, это же жареная курица! Обглоданная, правда...

выходим снизу, идем на север. От границы сворачиваем на запад, поднимаемся на мост, встаем на смотровую площадку и двумя-тремя титанами вышибаем обе плотины.

Как вариант — разрушаем все базы, плотины сами собой взорвутся.

Destroy Vega's Base

Шестая миссия — основное задание. Проблемы создают Sam

Запомни!

Общие юниты

Light Infantry — имеет Minigun, умеет убегать из-под наезжающих танков (только элитные ветераны). Чистейшее пушечное мясо, предназначенное для атаки юнитов с противотанковым оружием, к примеру Hover MLRS или Titan. Правда, два LI стоят ДЕШЕВЛЕ, чем хотя бы один другой юнит. 30–40 Light Infantry запросто вынесут любую базу в начальных миссиях.

Engineer — в сингле нужны для восстановления дружественных зданий и мостов плюс захват вражеских зданий. В мультиплейере достаточно поставить одного инженера рядом со своим Construction Yard в режим Guard, так что если даже база и будет захвачена, инженер сможет возвернуть оную под свой неусыпный контроль.

Mobile Construction Vehicle — передвижная база, которую можно установить где угодно. Учитывая ее стоимость, строить MCV имеет смысл только в тех случаях, когда, например, нужна хорошая застава возле моста, очень далеко отстоящего от настоящей базы. Или ради хорошего рассыпчатого тибериумного поля на другом конце карты.

Harvester — юнит для сбора тибериума, не подвергаемый атаке сорняков (которые weed). Особая статья — это синий тибериум. Обычные юниты при ходьбе по оному взрываются. Стало быть, харвестер, который на нем взорваться не может, нагруженный синим тибериумом и отправленный к вражеской базе, может ввести соседа в панику.

Mobile Sensor Array — передвижной сенсор, невидимый на радаре супротивника, но действует как радар для подземных и невидимых юнитов. Все, что необходимо, — это подвести его к нужной точке и разложить (aka деплоить).

Hunter-Seeker Droid — забавная штука. Летает такой камикадзе по округе и как только натыкается на здание противника — подлетает к нему и взрывается. Уничтожить его ОЧЕНЬ сложно, если вообще возможно. Он игнорирует даже FireStorm Defence!



На рубежах страны охраняем мы собственность Родины... в данном случае свалившееся как снег на голову инопланетное средство передвижения...

Sites и артиллерия. Не пожалейте трех-четырех орков на уничтожение этого орудия, иначе убить южную базу будет сверхсложно. Но в целом все довольно просто. Уничтожаем южную базу, титанами аннигилируем лазеры на западе, за мостами. Мосты ремонтируем, переходим на ту сторону, выносим все с помощью киборгов (против пехоты) и титанов (штук двадцати). Не забудьте обойти весь остров и вынести Sam Sites.
На сладкое захватите пирамиду Веги.

Capture Hammerfest Base

Седьмая миссия — основное задание. Плывем на восток, уничтожаем несколько байков и багги на берегу при въезде. Заезжаем, направляемся на запад к радару. Убираем лазер, проезжаем чуть дальше. Кстати, радар рекомендуется захватить — он откроет всю карту. *Если вас атаковала артиллерия, перезагрузите миссию! Это — баг!*
В итоге нужно разгромить электростанции, так что Обелиск на восточном полуострове останется с носом. Пропускаем надводный APC на север, у базы поворачиваем на запад и, не обращая внимания на гнусные инсинуации со стороны NOD'ов, спускаемся на север, на воду. Плывем на запад, пока на горизонте не покажется база. Необходимо уничтожить или захватить пару электростанций, тогда Firestorm Defense отключится и можно будет захватить MCV. Как только это сделано, все здания синего цвета — наши. Далее набираем армию и топчем на юг. Где и уничтожаем вражеские войска!

The Train

Восьмая миссия — основное задание. Довольно сложно, да еще могут подойти незаметно танки-невидимки. Идем на запад на склон, затем сворачиваем к северной границе и снова идем на запад. Разрушаем блокпост, едем со склона на запад, выдерживаем жесточайший бой, успеваем пристрелить инженера и разобраться с танками. Уничтожаем поезд и берем планы из последнего вагона. Лирическое отступление: эта миссия очень похожа на одну за NOD, только та полегче была...

Free The Mutants

Девятая миссия — вспомогательное задание. Очень трудная миссия, к тому же вспомогательная, а потому не обязательная к прохождению. Итак, хватаем доблестное войско и топаем на север до упора. Сворачиваем на восток и идем до тех пор, пока не получится, что мы «над» тюрьмой. Идем на юг до моста. Пересекаем его, убив по дороге все, что мешает. Уничтожаем за собой мост и идем к тюрьме. Разрушив ворота, выпускаем мутантов, убираем все Sam Sites, улетаем прочь.

Destroy Sam Sites

Девятая миссия — последнее задание! Проезжаем восточнее, разворачиваемся, отстраиваемся, делаем с десяток титанов и немножко MLRS, идем на юго-восток, где разбираемся с банши. Доукомплектовав войско титанами и вольверинами, начинаем основную атаку на восток. Напоровшись на Обелиски, высылайте орки-бомбардировщики. Уничтожили все? Молодцы!

Зеркало, или Обратная Сторона

Другой вариант развития сюжетных событий: сидели, значит, NOD, делать было нечего, начали они с тибериум баловаться. Добаловались до того, что начали создавать киборгов — таких железных болванов, что медленно ходят и оглашают мирно спящую округу свистом двух разогнанных стволов пулемета. После, проведя еще пару опытов, совсем осмелели и начали готовить вылазку. Тут на сцене появляетесь вы, мятежный предводитель, тайный подчиненный Кейна, чем-то не угодивший Хасану. Вас готовят к долгой и мучительной смерти, но на помощь приходит любимый коллега, по совместительству репортер и ренегат. Вызволив вас из лап смерти, она ведет вас к подземному APC, вы садитесь и выплываете на место первой миссии.

Сержантские советы

Запуская артиллерию, доукомплектовывайте ее хотя бы одним ремонтирующим дроидом и обязательно десятком киборгов, иначе пехота подойдет слишком быстро и от нее не останется и кусочка.
Стройте хотя бы две рифайнери — это увеличит приток тибериума, и вы сможете выдержать ритм постройки любых юнитов, дабы те строились не останавливаясь.

Brotherhood of NOD

The Messiah Returns

Первая миссия — основное задание. Находим базу, строим два десятка солдат, ждем, пока лазеры не загасят APC, посылаем оба десятка обшаривать всю карту и убиваем всех. Вопросы есть?

Retaliation

Вторая миссия — основное задание. Раскладываемся, строим все, кроме фабрики, — в этой миссии дают лишь крайне бесполезные багги. Выращиваем с десяток солдат, ставим их между рифайнери и бараками. Взращиваем еще десяток солдат, строим двух инженеров, идем всей оравой на север. Инженером

Запомни!

Юниты GDI

Disk Thrower — дискобол-гранатометчик. На протяжении первых шести-семи миссий сей юнит будет вам надеждой и хорошим подспорьем. Дискоболы могут бегать по сорнякам, ветераны любят разбегаться из-под машин, а если юнита убивают в момент взведения диска, то он взрывается и заодно ранит окружающих.

Jumpjet Infantry — летающая, немножко покусывающая муха. Вооружен JumpCannon'ом, будучи ветераном, невидим на радаре. Но жутко дорог, без надобности не покупайте. С его помощью бывает удобно атаковать тибериумных монстров, но для уничтожения Обелисков лучше и быстрее использовать орка, причем любого. Зато джампы умеют уничтожать воздушных юнитов.

Medic — самый реально полезный и бессменный юнит GDI. Накатать пятерых ветеранов-дискоболов можно в считанные минуты — достаточно держать рядом пару медиков и лечить дискоболов во время «операции аннигиляции». Бравые ребята в белых халатах могут восстанавливать и свою энергию, но ОЧЕНЬ медленно. Проще держать рядом другого медика, благо по сорнякам они бегают без проблем, а лечить могут на расстоянии трех-четырех клеток.

Ghost Stalker — перекочевавший из C&C: TD коммандо. Бегает, уничтожает с первого раза любой пехотный юнит, с пары выстрелов делает вольверина, вооружен также нескончаемым запасом C4, что дает ему возможность безнаказанно взрывать здания. Лечится в тибериуме, обладает иммунитетом от сорняков. Но иметь такого уникума можно только одного за раз. Убьют — можете строить нового, если 1750 кредитов не жалко.

Wolverine — ничего особенного собой не представляет, хотя ветераны могут бегать по сорнякам. Неплохо действует против базутчиков и легкой пехоты противника. Масса вольверинов в принципе может разгрызть на кусочки базу противника на начальных миссиях, но потом они вам будут не нужны.

Запомни!

Titan — оружие победы. Три титана=один мамонт MKII. Двадцать титанов при поддержке пяти-шести вольверинов вынесут любую базу любой конфигурации. Будучи ветеранами, могут обнаруживать скрытых юнитов.

Amphibious APC — не шибко быстрый бронетранспортер, перевозящий пятерых юнитов за раз как по земле, так и по воде. Уничтожается быстро, а вместе с ним и все, находящееся внутри. Смысла строить AAPC нет, хотя если вдруг все мосты разрушены, строить в лом, а часть базы противника еще и без должной защиты...

Hover MLRS — неплохое подспорье против аэроюнитов. Ховеры, передвигающиеся на воздушной подушке, не тонут в воде, атакуют аэроюниты, хотя не могут давить пехоту. Ветераны могут самовосстанавливаться (как обычно, до первой половины лайфбара). Как только в вашем арсенале появляется Hover MLRS, можно смело атаковать любую базу противника.

Disruptor — старый добрый Sonic Tank из второй «Дюны». Disruptor уничтожает практически любой юнит с двух атак. Альтернатива NOD Artillery; если бы не слабая дальнобойность и высокая стоимость, был бы самый рулез. Требует защиты от серьезных юнитов типа Attack Cycle и летающих оппонентов.

Mammoth MK II — совсем не старый добрый «мамонт». Огромная четырехногая бодяга с рэйлганом и Mammoth Tusk — противопехотными и противовоздушными ракетами. Самовосстанавливается, но не обладает иммунитетом против сорняков. Отлично сбивает гарпии и орки-истребители. Но шесть-семь банши уничтожат его так, что он даже и не пикнет. Построить мамонта можно только одного за раз. А стоимость — 3000 кредитов!

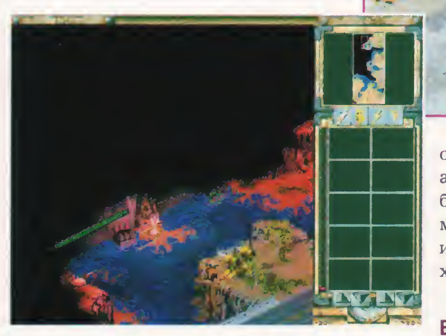
Orca Fighter — как обычно, годится для атаки отдельных юнитов, не умеющих стрелять по воздуху. Отлично действует против обелисков, вне зависимости от количества SAM Site'ов на базе противника.

Orca Bomber — мало того, что невидим на радаре (в ветеранском статусе), так еще и гасит здания в два

строим мост, пехотой мочим всех, доходим до TV-станции, заходим инженером. Оставшимся на базе десятком солдат разносим всех в перья и пух. Собираем войска, идем на юг, аннигилируем вражескую базу. Миссия выполнена.

Free Rebel Commander

Третья миссия — вспомогательное задание. По выполнении оного основное задание станет на порядок легче. В большинстве случаев порядок не высок, но играть ради облегчения, а не игры — разве ж так можно?.. Так вот, идем всеми юнитами на юг, убиваем всех по ходу дела, забираемся на базу и начинаем планомерный захват. Рифайнери следует захватывать только в том случае, если харвестер внутри завода. Захватываем бараки, строим еще инженеров и захватываем всю базу целиком. Настройте различной пехоты (базутчики приветствуются), идите на разгром базы противника. Найдя мужика, загоните его в вертолет и пусть он себе летит в светлое будущее...



Как вариант — не захватываем базу, инженером чиним мост, пробиваемся к искомому, бежим назад к вертолету. Учтите, что сделать труднее, чем сказать.

Destroy Hassan's Temple

Третья миссия — основное задание. Топаем через мост, захватываем базу сразу за мостом и организовываем спайсокопание на западе. Там же, кстати, будет противникова база, которую десятком тик-танков можно захватить, абсолютно не мучаясь головной болью. Дальше можно действовать двумя способами: первый подразумевает починку моста и атаку тик-танками северной базы противника, а второй вариант предполагает переброску войск подземным бронетранспортером на восток за мост, хотя в этом случае можно атаковать лишь пехотой. Впрочем, замечу, что первый вариант более опасен внезапными атаками Хасана, так что без надлежащей защиты мост чинить не стоит. Да, и не забудьте разрушить храм Хасана.

Blackout

Четвертая миссия — вспомогательное задание. Строим базу и ХОРОШУЮ защиту: к вам на огонек будет заходить много народу, причем не все придут с мирными намерениями. Клепаем побольше разновсяческой пехоты и ремонтируем мост на севере. Захватываем мелкую базу (можно инженерами), удваиваем войска, взрываем скалу, аннигилируем оставшиеся строения.

Eviction Notice

Четвертая миссия — основное задание. Отстраиваем хорошенько базу, на восточное поле посылаем с пяток базутчиков — вас будут посещать джеты, причем постоянно. В этой миссии уже имеет смысл построить два рифайнери и хотя бы тройку харвестеров. Опасайтесь атак с юга. Набрав войско из двадцати-тридцати киборгов, идем на юг разбираться с мини-крепостью GDI-'шников, захватив при этом какое-нибудь здание инженером. Строим внизу, поближе к мосту, бараки и налаживаем производство киборгов. Построив пару десятков, доукомплектовываем их базутчиками в количестве десяти штук (будут джеты, и их будет много). Идем через мост на юг, проходим чуток на запад и поднимаемся на север. По ходу дела с джетами и редкими (ближе к укреплениям противника) титанами будут разбираться доблестные базутчики. С пехотой и мелкой техникой — киборги. Можно, в принципе, построить еще с десяток тик-танков, но они смогут реально противостоять лишь титанам, коих тоже ожидается немало. Так или иначе,

• Неужто я не крут? Сколько пехотинцев, и все «звезданутые», не зря же я два часа их водил по всей карте. А что, только так народ и можно проапгрейдить!



мэйнфрейм их раздолбать нужно, храм NOD в полуразрушенном состоянии найти тоже нужно. Лирическое отступление: вообще я проходил все три заключительные миссии за GDI в C&C: TD. Ни в одной из них храм не располагался по отношению к окружающей природе (и старым зданиям, там присутствующим) именно так, как показано в этой миссии. За «реализм» обидно!!!

Salvage Operation

Пятая миссия. Моя любимая, потому как вариантов прохождения — не меньше четырех. Итак, первый, мой собственный. Идем на север, разбираемся с местной пехотой и в дальнейшем с двумя вольверинами. Проходим по северной границе на восток до станции и чуть дальше. Ждем минут пять-десять, пока тупые GDI не разложат привезенную транспортом MCV возле инопланетного корабля. Как только к северному тибериумному полю поедет харвестер, высылайте багги навстречу двум титанам так, чтобы те заметили машинку. Отводите багги в самый низ карты, на то место, откуда вы начинали. Постарайтесь не угробить легкую машинку, лучше, если титаны доберутся до нее. Как только огромные роботы скроются из поля зрения новой базы, высылайте инженеров захватывать базу, рифайнери, бараки. Помните, что рифайнери захватывать можно, только если внутри будет харвестер. Быстренько клепаем инженеров, захватываем все остальное плюс корабль. Ставим завод, строим титанов. Двух-трех десятков хватит для разгрома базы на северо-западе и вывода из строя всех патрулирующих и блуждающих по окрестностям титанов. Строим несколько вольверинов и пускаем их на юго-восточную базу, зайти на которую можно исключительно через восточную границу (там есть холм, на который надо заехать по железной дороге. Задача вольверинов — пробежаться вдоль «железки», невзирая на гнусные инсинуации со стороны противника, и уничтожить инженера, после чего, если это еще возможно (в смысле, если не всех перестреляли), раздраконить третий вагон, взять артефакт и вытереть наконец пот со лба (адреналин растворится в крови сам собой).

Сержантские советы

Мосты просто так не взрываются, необходимо стрелять из базук или оружия Титанов, причем не по мосту, а по юниту, который стоит на нем. Юнит должен быть, естественно, машинным. Починить мосты можно только инженерами, только при наличии спецбудки и только один раз.



Братство, Мир, Жизнь — это наш девиз! Вставай под знамена NOD и ты обретешь духовное спокойствие! Пусть киборги идут в бой, наше место — на троне человечества!

Другой, так называемый трехминутный вариант. Взять ракетный мотоцикл и направить его за поездом. Уничтожаем движок, затем грузовой вагон и — вуаля! — артефакт наш.

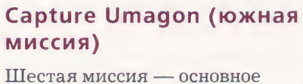
Еще вариант: сразу без проволочек заехать на юго-восточную базу, уничтожить всеми силами вагон, взять артефакт. Понадобится не менее двух попыток, чтобы сообразить, где проехать удачнее, чтобы с двух выстрелов не снесли. Только не вздумайте ехать напрямую по южной границе! Только по северному краю!

Четвертый очень сложен для выполнения, но удовлетворения от выполнения задания — через край! Как насчет того, чтобы стравить GDI и NOD?.. А ведь это возможно…

Capture Umagon (северная миссия)

Шестая миссия — основное задание. Раскладываем артиллерию возле моста, убираем первую радарную вышку. Строим базу, рифайнери, бараки и радар — этого хватит. В бараках воспитываем штук 30–40 киборгов. На восток пускаем артиллерию, раскладываем, атакуем радар. Киборгов пропускаем на восток и чуть дальше на юг, к нижней базе. Идем к больнице, делаем перекур и ждем поезда с севера. В нем будет Умагон, которую нужно всего лишь подстрелить. Mission Accomplished.

Capture Umagon (южная миссия)



Шестая миссия — основное задание. Строим базу, ставим артиллерию на самом западном ее краю. Строим ПОБОЛЬШЕ киборгов плюс пяток тик-танков. Идем на север, починяем мост, переходим на ту сторону. Киборгами разбираемся с прибежавшей пехотой, идем дальше. Входим в туннель, на той стороне ждем поезд. Поезд «грохаем» разложенными тик-танками. Умагон наша.

Sheep`s Clothing

Седьмая миссия — основное задание. Прикольный уровень, особенно меня название радует. Итак, разбираемся с недоносками-пехотинцами, взращиваем инженера и натравливаем его на противников Construction Yard. Тут же продаем к черту забор вокруг тибериума — и денег

Сержантские советы

К харвестеру обязательно приставляйте пару разных юнитов для охраны! Например, титана и вольверина или два байка и пару багги. Делается сие простым зажатием.

Запомни!

счета! Подлетает один такой, что-то делает, затем улетает. А в это время на земле все взрывается, остаются огромные воронки, и пять-десять артиллерийских позиций уходят в небытие. Но и стоимость у него соответствующая.

Carryall — еще один юнит из второй «Дюны». Переносит машины из точки А в точку Б без особого напряга. Обладает собственной инициативой по перевозке харвестеров с полей на заводы и наоборот. Без лишних усилий перетаскивает «мамонта МКII» в тыл врага.

Юниты NOD

Rocket Infantry — дешевые и вполне полезные ребята. Без проблем бегают по сорнякам, ветераны умеют разбегаться из-под танков, отлично действуют против орков-истребителей, но ничто перед орками-бомбардировщиками. В группе с киборгами дают страшнейшую термоядерную смесь. Пока киборги крошат пехоту, базутчики расчищают небо от орков и убирают титанов.

Cyborg — противопехотное средство. Бегают по сорнякам, восстанавливаются в тибериуме, а при получении ветеранского статуса поднимают энергию с 300 до 350! Разносят в клочки любой вид пехоты, а местами могут и вольверина или багги вынести. Если бы не стоимость, было бы в самый раз.

Cyborg Commando — попробуйте соединить в одно существо киборга, лечащегося в тибериуме, и коммандо, с одного выстрела выносящего не только пехоту, но и среднюю машину. Уникальнейший юнит. В десять раз лучше, чем сталкер, но всего лишь на 250 кредитов дороже. Кибер коммандо не боится ничего, кроме разделяющейся ракеты или ракетной башни GDI.

Mutant Hijacker — это мутант, захватывающий любое транспортное средство. Включая «мамонт МКII»! Идет гигант мамонтюга по пустыне, вы на него бросаете с десяток пехотинцев и подгоняете Hijacker'a. Вот вам и «мамонт» за 1750 кредитов!

Запомни!

Attack Cycle — старый добрый Recon Bike, отличный и быстрый разведчик. Минус в очень легкой броне и полном бессилии против пехоты любого вида. Зато быстрота мотоциклов позволит оторваться от ЛЮБОГО юнита. При получении статуса ветерана начинают активно защищать воздушное пространство.

Attack Buggy — нечто среднее между Attack Cycle и Cyborg. Вроде бы и пехоту аннигилирует (а ветераны могут и давить двуногих), вроде бы и быстрый — а не нужен! Просто не нужен, ни в разведке, ни в атаке. В первых миссиях вручается насильно, но от него лучше избавиться, направив в дальний угол (лучше в чужой).

Tick Tank — хороший юнит в элитном варианте. Если он деплоится — это навсегда. Во-первых, броня становится «конкретной» (Concrete); во-вторых, ветеран обнаруживает скрытых юнитов; в-третьих, он снабжается 120-мм пушкой.

Subterranean APC — круче этого БТР во всей вселенной C&C не сыскать. Подземный, подводный, под-что-угодно-какой!

Devil's Tongue — так себе. Для жидкого пламени есть только одно сопло, да и то не всякую пехоту с одного раза сделает. Хотя стоящие в ряд здания вполне может подвергнуть деструкции. Возможность проникать в любую точку карты, за исключением тех, что закрыты зданиями и бетонкой, становится явным плюсом, хотя и менее эффективным, чем пять инженеров и одна APC. Хотя, если учесть, что ветераны могут лечиться, можно и призадуматься над целесообразностью и значимостью Devil's Tongue.

Mobile Repair Vehicle — представляет собой чинилку. Несмотря на слабую броню и невозможность убежать от любого колесного юнита, просто незаменим в помощь своим машинам в бою. Не забудьте прикрыть «репирню» парочкой киборгов. Да, и главное — ставьте подальше от места атаки в режим Guard.

Artillery — фаворит. Оружие победы. Две-три штучки на базе возле SAM'ов на всякий случай плюс пятерка

больше, и пользы. Рифайнери ставим рядом с полем. Лучше заранее поставить два завода по переработке тибериума — денег больше будет. Далее

Сержантские советы

Не ходите по льду. Пожалуйста, НЕ ХОДИТЕ ПО ЛЬДУ! Никогда не знаешь, какой именно юнит может провалиться под воду и через сколько секунд после въезда на этот самый лед...

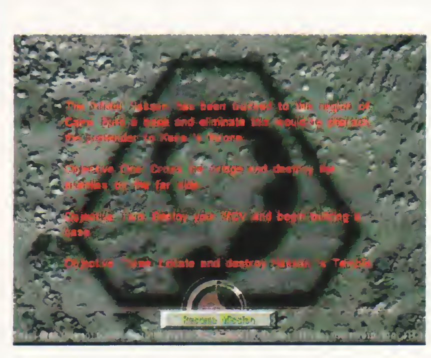
отстраиваемся вплоть до War Factory и тридцати титанов в загашнике. Топаем на запад, не пугаемся автобусов, оснащенных TOW-2, выносим мини-базу возле моста. Есть смысл расстрелять Laser Fence, убедиться, что никого на этом берегу не осталось. Приправьте отряд десятком базутчиков и продвигайтесь на север. В первую очередь уничтожаем Обелиск! Затем вертолетные площадки и по мелочи различные гражданские здания. Главное — навести подозрение, что разбоем занимались GDI'шники. Лирическое отступление: та же фенька была и в TD, когда Кейн нанял Грега Бурдетта, телеведущего, дабы тот на «зеленом экране» рассказал, какие нехорошие все эти GDI — деревни жгут, детишек убивают (вместо зеленого фона была анимашка на тему «GDI убивают мирных жителей»). Помню, потом мультик прикольный был, когда главного GDI'шника расспрашивали об этом событии (It is a lie, all of it!).

Escort Bio-Toxin Trucks

Восьмая миссия — вспомогательное задание. Первый уровень, где появляется киборг коммандо. На самом деле, очень тупое и неприятное задание. Но если кому-то хочется — пожалуйста. Итак, берем коммандо и идем на север. Сворачиваем на восток, к тибериумному полю, и проходим прямо через него. Уничтожаем всех, идем на мост, но не проходим и половины! Мост разрушится, его надо будет восстановить, благо инженеров дают в самом начале. Пересекаем мост, киборгом всех убиваем. Теперь перегруппируйте грузовики так, чтобы они ехали прямо за коммандо. Идем в верхний правый угол карты, сгружаем грузовики и наслаждаемся надписью Mission Accomplished. З. Ы. Если вы все-таки решитесь на эту миссию, то в основной дадут запустить одну ракету!

Destroy GDI Research Facility

Восьмая миссия — основное задание. Учтите, что шпион — фигура беззащитная, берегите его. Идем на север, убиваем солдатика, бежим на восток, собираем мутантов (теперь они пойдут за нами,



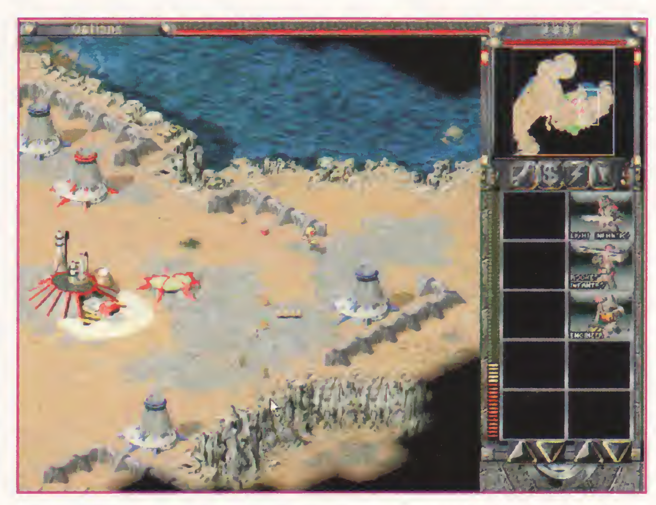
точнее, за шпионом). Идем всей ордой на запад, доходим до тоннеля, переходим на ту сторону (шпиона *не подставлять*, он нужен живым!), тут приедет MCV с небольшой поддержкой. Раскладываемся, отстраиваемся, клепаем с десяток артиллерий, ставим их по северной и восточной границам базы. Строим несколько мотоциклов, открываем карту, выясняем тонкие участки и строения инфраструктуры GDI'шников, строим с пяток артиллерий, добавляем десяток базутчиков и 20–30 киборгов. Всю армию направляем на восток, разбираемся с базой, идем дальше на север. За тибериумным полем будет видна восточная часть района с лабораториями. Задача — подобраться к северной границе карты, расставить артиллерию и уничтожить главное здание лаборатории. Не забывайте обеспечить охрану мощным пушкам — и миссия пройдена.

Villainess in Distress

Девятая миссия — основное задание. Моего тезку — Славика — умудрились схватить и запихнуть на небольшую GDI'шную базу. По сценарию, приезжает киборг коммандо, всех «грохает», поднимает тревогу, и в этот момент вам отдают контроль. Ужас просто. Вариантов прохождения, как водится, много. Вот вам первый. Отходим на юг, к месту, куда подъехали вспомогательные войска. Пускаем двух инженеров на радар и электростанцию соответственно. Никого не трогаем, ждем посадки аэробуса. За это время сажаем в APC киборга и направляем его спасать инженеров на том конце карты. Как только поездка состоялась, сажаем в подземный APC коммандо, Славика и одного инженера. Подъезжаем на равнину перед транспортом, высаживаем киборга, тот уничтожает забор. APC с инженером и Славиком перебрасываем к аэробусу, инженер его захватывает, Славик на нем улетает. Все.

Второй вариант. М-м-м... да ну его, второй вариант. Там надо идти

• До этой пирамиды добираться недолго: пару баз замочить, штук пятьдесят киборгов положить да тысяч тридцать кредитов потратить. Делов-то...



на юг, затем на восток, убивать титанов, захватывать рифайнери и War Factory, опять клепать народ, опять устраивать rush'em... Тебе это надо?..

Establish NOD Presence

Десятая миссия — основное задание. Едем всем конвоем по асфальтированной дороге до моста, потом через мост. Не сворачиваем, иначе придется перезагружаться. Переехав мост, топайте на север к родной базе. Восстановив все и вся (не вздумайте потерять Tiberium Waste Facility!), отстраивайтесь и в заключение поставьте Stealth Generator. Доукомплектовываем парочкой Обелисков и начинаем строить побольше артиллерийских установок. На юге находится мелкая база GDI. С помощью тибериумной ракеты и артиллерии сносим все здания, затем разбираемся с западным кордоном и уничтожаем главную базу.

Protect Waste Convoy

Десятая миссия — основное задание. Главное — не строить Tiberium Waste Facility, пока еще дышит хоть один солдат GDI! Для начала распакуйтесь и постройте с полтора десятка артиллерийских орудий. Ставьте их на западе от базы, а набрав 30–40 киборгов плюс пяток артиллерий плюс пяток базутчиков, идите на север. Там будут GDI. Что с ними делать — объяснять не буду, вы уже не маленькие. Оттуда идем на запад, выносим разновсяческие здания. На юго-западе на скале будут бараки — их тоже необходимо снести. Как только все GDI'шники отойдут в мир иной, стройте TWF и наслаждайтесь заставочкой.

Destroy MK Mark II

Одиннадцатая миссия — основное задание. Mammoth — страшная штука. Идем на восток, проходим оба моста. Засылаем шпиона (осторожнее с титаном) в коммуникационный центр (который ака радар). Строим рядом с радаром базу, клепаем с десяток банши (вот оно, оружие победы!), строим АРС, закидываем туда пехоту (лучше киборгов, они выносливее) и открываем карту, пока не напоремся на Мамонта.



Десять банши на череп Марк-2 — йо-хо-хо, и никакого рому!

Capture Jake McNeil

Двенадцатая миссия — основное задание. И снова — несколько вариантов прохождения. В первом варианте следует всех загнать в АРС и ехать на запад. Зачищаем гору, захватываем базу, токсинами уничтожаем всех солдат, прячем их (токсинов) за зданиями. Строим сколько можно вольверинов и ждем. Как только Джейк прибудет на базу, стрельните в него из токсинового оружия, отведите его на исходную точку, а вольверинами прикройте его отход. На исходную точку в итоге должен приехать подземный АРС. Сажаем Джейка внутрь и завершаем миссию. Второй вариант: берем отдельно взятый АРС, кидаем туда одного ракетчика, трех токсинщиков. Вылетаем на мост к северу от исходной точки, выезжаем на воду, едем к одному из мостов на западе, по которому пройдет Джейк. Ждем конвой, отвлекаем вражеских роботов на себя, а АРС с токсинщиком выезжают навстречу Джейку. Токсиним МакНейла, сажаем в АРС, отвозим в исходную точку, ждем подземный АРС.

Illegal Data Transfer

Тринадцатая миссия — вспомогательное задание. Идем на север, разбираемся с патрулем, на север базы, разрушаем скалу, закидываем в коммуникационный центр шпиона. Идем чуть назад на севере и чуть-чуть на восток. Аннигилируем стену, на восток — снова в коммуникационный центр. Идем на восток, убираем скалу, снова на восток, снова скала. На восток до упора, затем на юг (тоже до упора), затем на запад. Шпиона в АРС — нам удовольствие.

A New Begginning

Четырнадцатая миссия — окончательное и бесповоротное задание. Ну вот и все, Final, что называется, Showdown. Раскладываемся, с удивлением наблюдаем, как часики отбивают время до установки Ion Cannon в нужную позицию. Строим пять ариллерийских установок плюс десять киборгов, ставим ракету чуть севернее базы. То же самое касается и восточной ракеты. С западной будет сложнее — зачищаем карту по западной границе с помощью кибер коммандо и артиллерии. После



чего с помощью ядерной ракеты, банши и артиллерии разрушаем базу. Ставим ракету, вытираем дрожащей рукой (миссия СЛОЖНАЯ!!!) пот со лба, выходим из ТибСана, выключаем компьютер и идем спать... вот как я сейчас.... MG

Запомни!

на выезд, плюс к пятерке кибер коммандо и MPV. Двигаем к базе оппонента и выносим потихоньку все, что поддается выносу. Деплоим артиллерию неподалеку от базы. На горочке, неприступной с фронта. Ставим рядышком MPV, а коммандо к месту возможного приближения особо ретивых юнитов. Начинаем атаку и ждем выползающих, как тараканы вольверинов. Вводим в действие банши. Где там моя чашка с кофе?..

Stealth Tank — можно поставить тройку стелсов в охрану своего харвестера, и когда на него слетятся всяческие мелкие враги, бравая троица возникнет словно из ниоткуда и прикончит глупых. Стелсы так же годятся в разведчики, особенно вражеской базы. Менее быстрые и дешевые, чем байки, все же преимущество имеют.

Weed Eater — таскает сорняки (weed) в соответствующий завод, где их переводят в сырье для химической ракеты. В общем, все достаточно серьезно и круто. Weed Eater не подвержен повреждениям от поездок по сорнякам, обладает САМОЙ КРУТОЙ броней и САМЫМ ВЫСОКИМ здоровьем. Данный юнит дает две возможности взорвать Construction Yard противника: во-первых, нагрузить WE сорняками и отправить к базе врага. Взрыв будет громким! Во-вторых, наклепать пять-шесть WE и поставить соответствующий завод поближе к полям сорняков. Каждые три-четыре минуты в вашем распоряжении будет по одной химической ракете.

Harpy — вертолет. Имеет пушку Harpy Claw, недалеко ушедшую от киборговского варианта минигана. Невидим на радаре. Три гарпии гасят одного титана, потратив кучу времени и боезапаса. Вовсе не маст хэв, но в качестве довеска — можно.

Banshee — наш Выбор! Летают тут всякие... в количестве пяти штук... «мамонтов» вторых гасят... башни выносят за пару заходов... сбиваются долго... стоят дорого, но того стоят... базутчики, хитрюги, подстерегают, ну да мы их гарпиями, гарпиями... а так — рулез.

Искатель кристаллов

Путеводитель по темнокаменному миру

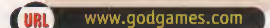
За какие грехи «Собрание Девелоперов» обрушило на головы ничего не подозревавших любителей ролевых игр вот ЭТО, я уразуметь не в состоянии. С первого скрина становится ясно, что перед нами очередной клон Diablo, по своим внешним данным опоздавший с рождением лет эдак на пять.

Полное прохождение

Роман Шиленко

Паспорт

Darkstone
Жанр: RPG
Разработчик: Delphine Software
Издатель: Gathering of Developers


URL www.godgames.com

Системные требования:
Процессор: P 200 МГц
RAM: 32 Мбайт

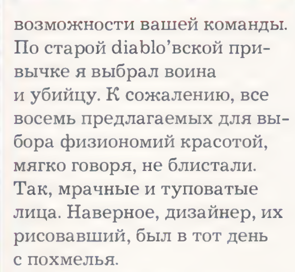
Если сравнивать Darkstone с blizzard'овским прародителем, то комментария «неплохо» могут быть удостоены: наличие двух героев вместо одного, управление камерой (не полная свобода, но хоть что-то), система скиллов персонажей и автоматический забег к обнаруженным ранее локациям. Все! Но, поскольку каждый несет свой крест, стоит принять эту игру как неизбежное, пройти ее и забыть, как страшный сон. Поехали.

Жил да был один служитель культа богини Калибы. Некромантствовал понемногу в своей келье, никого не трогал, то есть вел вполне смиренный образ жизни. Но однажды он постиг один из секретов некоего артефакта под названием Astral Hand, что позволило монаху разнообразить свою жизнь превращением в дракона. Другие братья обзавидовались и изгнали беднягу. Тот, естественно, обиделся, засел за изучение других возможностей артефакта, после чего собрал банду и ринулся в атаку на весь мир. Завоевание проходило успешно и такими быстрыми темпами, что силам Света пришлось изрядно поскрипеть мозгами, чтобы сочинить решение проблемы.
Из древних рукописей было известно о существовании другого артефакта — Time Orb'a, способного ограничить власть Astral Hand'a, его в свое время друиды из параноидальных соображений распилили на семь кристаллов и заныкали в самые дальние углы страны. Добровольцем на сбор кристаллов назначили вас.



Как и во всех RPG, все начинается с генерации персонажа. Вернее, двух. Любой класс совместим с любым другим, поэтому никаких ограничений на этот счет нет. Не стоит делать пару из представителей одного класса (например, воин + воин, воин + амазонка), так как это существенно, хотя и не смертельно, ограничит возможности вашей команды. По старой diablo'вской привычке я выбрал воина и убийцу. К сожалению, все восемь предлагаемых для выбора физиономий красотой, мягко говоря, не блистали. Так, мрачные и туповатые лица. Наверное, дизайнер, их рисовавший, был в тот день с похмелья.





Городок является нашей базой, как и в Diablo, поэтому стоит запомнить некоторых местных жителей и лавки. Ворота охраняет стражник, всегда готовый поделиться по-

следней информацией, хинтами и своим знанием тактики. Мужик рядом с ним, Мюррей, организует вам экскурсию по городу, объясняя кто и зачем тут живет. Кузнец Гюнтер покупает/продает/чинит/апгрейдит оружие и арморы. Мадам Ирма лечит и снимает проклятия на халяву, а за отдельные пиастры идентифицирует ваши находки. Перри торгует едой, факелами и койками в гостинице. Ларсак принимает на хранение и выдает денежные средства — типа банкир. Мастер Эльмерик продает и покупает магические прибамбасы (спеллбуки, поушены, посохи, скроллы, etc). Мастер Далсин за вознаграждение поднимает уровни скиллов ваших героев — к нему необходимо наведываться почаще. Есть еще тренировочная площадка, на которой можно поиграть с магическим, метательным и холодным оружием, хотя особой пользы от этого немного.



С главными квестами игры, то есть теми, за которые дают важные кристаллы, дело обстоит гораздо сложнее, чем с квестами в вашем родном городе (см. врезку). Дело в том, что для первых трех земель — Ardyl, Marghor и Omar — сделано по шесть квестов, для четвертой земли — Serkesh — существует три таких квеста. При нажатии пункта меню New Game случайным образом выбираются по два квеста для трех земель (из своих шестерок) и один из трех для последней. И уже под эти выбранные квесты генерятся карты и земель, и подземелий! Поэтому, начиная игру во второй раз, вы вряд ли получите тот же набор заданий, что и при первом прохождении. За это авторам мое сдавленное и неохотное «спасибо».

Квесты земли Ardyl

Horn of Plenty

Мэр небольшого села — два дома, забор и три человека — сообщает о краже Рога Изобилия неким колдуном. Крестьянин Riken, отправленный на поиски, назад не вернулся, так что теперь идти вам. На первом уровне подземелья находим призрак крестьянина, на втором надо замочить огненного голема, на третьем — ледяного голема. От обоих големов останется по небольшой сфере. Их отдаем призраку крестьянина на четвертом уровне — он возникнет около стены комнаты, в которую не ведет ни одна дверь. В обмен привидение отдаст вам накидку, позволяющую пройти через стену в эту самую комнату, где необходимо замочить вражеского визарда и забрать у него Рог. Возвращаемся в село, отдаем пропажу мэру, а при попытке выхода за частокол натыкаемся в последний раз на дух Riken'а, который вручает нам один из семи заветных кристаллов.



Reeds Song

Стоит постучать по барабану, стоящему у озера, как из его глубин вылетит маленькая фея и подскажет, как добыть второй кристалл. Надо собрать пять тростниковых дудок (reed). Две лежат в сундуках на пятом уровне (одна в начале, другая недалеко от комнаты с зелеными орками), одна на шестом (комната с круглым зеленым ковриком), одна на седьмом (в начале) и еще одна на восьмом. После этого идем в зеленую змеиную комнату на восьмом уровне и втыкаем эти дудки в каменные морды на стене — слева направо в порядке возрастания длины дудок. Змеи впадают в транс на пару минут, которых вам должно хватить для забега в центр их логова, хватания второго кристалла и быстрого отступления. Есть альтернативный вариант: плюнуть на сбор дудок и заняться прямым выманиванием змей из логова на дорожку, где расстреливать их из луков или закидывать метательным оружием. Для этого опускаете мостик, делаете пару шагов вперел, змеи кидаются к вам, отступаете, поднимаете мостик, змеи встают, вы начинаете безнаказанно стрелять. И так пока не уничтожите всех пресмыкающихся.



Stone People

Старая ведьма Mika превратила всех красивых женщин деревни в каменные изваяния. На втором уровне подземелья берем зеркало и тащим его на четвертый к мужику по имени Elas. В обмен на нормальное зеркало он даст проклятое, которое без угрызений совести (хотя откуда у геймеров совесть) надо преподнести старухе. Так сказать, «Забьем Мике баки» (с) Остап Бендер. Той ничего не оставалось делать, кроме как скастовать Stone to Flesh на статуи. Радостные жители деревни с благодарностью вручат вам необходимый кристалл. После вежливого напоминания.

Unicorn

Грустный единорог стоит прикованный к столбу, а сидящая рядом с ним фея просит его освободить. Соглашаемся и засовываем фею к себе в рюкзак — она сама попросила, я не виноват. Лезем на последний уровень соответствующего местного подземелья и находим ре-

Советы

Классы

Классов всего четыре, но благодаря злостному проникновению феминизма в игровую индустрию в каждом классе можно выбрать как мужика, так и представительницу прекрасной половины человечества.

Воины и амазонки



Главные файтеры. Разница полов заметна только в одежде (на мужике ее много, на женщине очень мало). Первичная характеристика — strength, специализация — ближний бой, доступные скиллы — Trade, Repair, Forester, Learning, Concentration, Orientation, Master of Arms.

Визарды и колдуньи



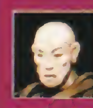
Представляют магический легион. Сильны магией, но жутко слабы телом, поэтому вынуждены глотать спеллбуки один за другим, чтобы крутизной спеллов перекрыть недостатки физического развития. Скиллы: Identification, Learning, Meditation, Recharging, Detection, Communion, Language. У колдуний есть еще скилл Lycanthropy.

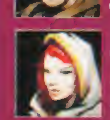
Убийцы и воры



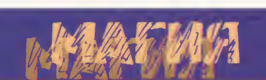
Являются поклонниками метательного оружия и луков, у них и dexterity соответствующий, хотя не будут лишними и в ближнем бою, и простой магией смогут поддержать. Если смотреть по стартовому раскладу базовых характеристик (их сумма, кстати, больше чем у других), то этот класс выглядит наиболее сбалансированным. Скиллы: Identification, Trade, Perception, Defusing, Learning, Theft, Silence.

Монахи и жрицы





Ведут здоровый образ жизни. Наверное, поэтому их стартовая vitality больше, чем у кого либо. Уважают и ближний бой, и магию. Скиллы: Perception, Learning, Medicine, Exorcism, Prayer, Master of Arms, Communion.



Скиллы

Communion

Более быстрое восстановление маны.

Concentration

Временное увеличение силы и ловкости.

Defusing

Обезвреживание ловушек.

Detection

Распознавание магических предметов (выделяются зеленым цветом).

Exorcism

Удаление отрицательного эффекта проклятых предметов.

Forester

Обнаружение пищи в лесу.

Identification

Диагностика неопознанных объектов (не обязательно летающих).

Language

Расшифровка кодированных мессаджей в мультиплейере (или «мультихугадоре», как написано в прилагаемом ридми на испанском языке).

Learning

Ускорение роста экспириенсов, а значит, и уровней.

Lycanthropy

Превращение в оборотня.

Master of Arms

Более быстрые атаки и выше вероятность удачного удара.

Medicine

Способность лечить других.

Meditation

Временное увеличение маны.

Orientation

На некоторое время открывается вся карта.

шетку, которую сами открыть не в состоянии. Выпускаем на волю фею и она открывает ворота, но тут же попадает в лапы Felder'у, мужику, заковавшему единорога. Рубим гада на куски, освобождаем фею и получаем ключ от цепи. Когда единорог оказывается на свободе, фея застенчиво достает из кармашка кристалл (она его с собой все это время таскала!!!) и вручает нам.

Genna

Так зовут женщину, быстро умирающую в постели в маленьком лагере. Находим письмо в одном из сундуков в этом же лагере и тычем им в лицо Gutrick'у. Тот краснеет и сознается, что именно он отравил свою скво... [вырезано цензурой]. Волшебник Ger дает стакан для антидота, и с этим стаканом мы идем под землю. Монстры так и загибаются от смеха. На каждом из четырех уровней находим по одному кристаллу, а потом кладем их и стакан в Фонтан Света (он на втором уровне). Получился антидот, которым мы возвращаем женщину к жизни. Кристалл наш.

Сержантские советы

Комбинация воина (амазонки) и убийцы (вора) позволяет довольно быстро разбогатеть. Первый использует скилл Repair для ремонта найденного оружия и арморов, второй — скиллы Identification для распознавания найденного воином добра и Theft для кражи предметов у монстров (у мирных жителей нечего взять). Затем награбленное и отремонтированное продается в городе. Цена сильно зависит от текущего состояния предмета (duration), поэтому ремонт необходим, если скилл высок.

Sun Cross

В небольшой, окруженной частоколом деревне живет мужик Drakus. Он просит достать ему из недр земных артефакт Sun Cross. С боями спускаемся на последний уровень подземелья и находим Gondoor'a, который собирается прогнать нас через серию тестов для последующего приема в члены фанатской бригады богини Калибы. В первой тестовой комнате четыре решетки: за тремя — монстры, за одной — сундук. Нужный рычаг справа внизу, но ради лишних экспириенсов можно пооткрывать все. Найденный в сундуке ключ откроет дверь в следующую комнату, где Gondoor предложит убить преступника. Так и делаем, после чего давим целый табун невесть откуда взявшихся пауков. В итоге нам достается еще один ключ, коим открываем дверь в третью комнату, где выбираем себе одно из трех оружий и завершаем тест. Получаем от Gondoor'a амулет-пропуск в монастырь на третьем уровне. Идем туда и оказываемся перед выбором: можно сразу хапнуть Sun Crocc и тогда придется валить всех друидов, а можно повернуть рубильник, открыть секретный проход (о его существовании узнаем из записки на трупе), добраться по нему до Inoc's Tomb. Выносим Inoc'a, и артефакт наш. Возвращаем его Drakus'у, убиваем толпу монстров и получаем кристалл.

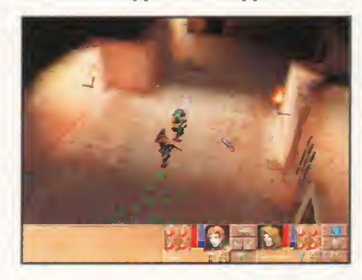
Квесты земли Marghor

Celestial Sword

Shadire, бабулька (хотя, может, это был дедулька) с запада карты, умоляет об уничтожении крупных яиц ящериц. Идем на тринадцатый уровень, освобождаем мужика из плена, за что получаем Celestial Symbol. С этим символом топаем на поверхность к локации Celestial Sword, кликаем им на преграждающий дорогу камень и, сделав десяток шагов на север, поднимаем Celestial Sword. Только этим мечом удается покрошить заказанные яйца в конце тринадцатого уровня. Совершив негринписовский поступок, возвращаемся на поверхность к Shadire, чтобы получить от него (нее) особый ножик, который надо воткнуть в одну из двух подставок в комнате с огромной змеиной головой на шестнадцатом уровне, с тем чтобы со второй подставки забрать очередной кристалл.

Statues and Broken Bridge

Плохо видящий монах с северо-запада карты просит найти ему Eye of Ra, дабы к нему вернулось зрение. На девятом уровне находим в сундуках две Ocular Globe (глаза) и втыкаем их в золотую статуэтку на белой подставке. Статуэтка переходит в наш рюкзак. На десятом уровне обнаруживаем



постамент с серебряной статуэткой, но удается найти всего один глаз к ней. Другой глаз спрятан на одиннадцатом уровне, находим его, возвращаемся на уровень назад, втыкаем глаза и забираем фигурку. Бронзовая статуэтка стоит на одиннадцатом уровне, один глаз к ней спрятан там же, другой — на двенадцатом уровне. Теперь у нас три статуэтки и надо правильно расставить их на смонтированном в полу двенадцатого уровня циферблате. Золотую ставим на семерку, серебряную — на десятку, бронзовую — на тройку. Дверка открывается, и мы забираем искомый Глаз Ра. Возвращаемся на поверхность, отдаем Глаз монаху в обмен на увеличительное стекло. Спускаемся чуть на юг к рыбаку и тырим у него из ведерка рыбину, которую тут же несем обратно на север плотнику Rhino (не из Manowar'a, а жаль), тусующемуся вокруг монаха. Того распирает от благодарности и желания во что бы то ни стало что-то нам починить. Провожаем его к разобранному мосту рядом с рыбаком и кликаем на проломленные доски. Через пару секунд мост как новый, и мы марширует по нему на островок.
На третьем указателе надпись неразборчива, но увеличительное стекло дает возможность прочитать хинт для прохода по минному









полю к сундуку. Хинта я все равно не понял, поэтому вдоль внутренней стороны правого забора дошел до того места, где камень, сундук и дерево оказываются на одной прямой. Оттуда реально добраться до сундука, не подорвав ни одной мины, но на всякий случай убедитесь в наличии бутылок с лекарставами на поясе. Из сундука забираем Библию и тащим ее в Temple of Eras. Кладем на две круглые платформочки куски еды, созерцаем появление головы Eras'а и отдаем ей Библию, которую тут же получаем обратно. Идем к обретшему зрение монаху и впариваем Библию ему, после чего довольные собой возвращаемся к голове Eras'а за кристаллом. Сразу после вручения награды к нам телепортируется один хмырь с четверкой троллей — убить!

Baby

На развалинах деревни сидит женщина (деревню не она развалила) и горюет о ребенке, украденном пиплами-ящерицами. Разворачиваем знамя крестового похода и вперед (в смысле, вниз) за скальпами лизардов. По дороге ко входу в подземелье находим мужа женщины, даем ему поушен здоровья и получаем в обмен скролл невидимости. Идем на последний уровень, подавляя любое сопротивление со стороны ящериц. Юзаем скролл перед входом в замок, забираем ребенка, вырезаем коренное население. Радостная мать отдает нам кристалл.

Hive

Пара рассказывает о постепенном исчезновении их соседей, о высохшем колодце и странных звуках, доносящихся из него. Увязываем три факта вместе и лезем в колодец. Вражеские гнезда не трогаем до тех пор, пока не найдем скелет и не кликнем на него. Тот весьма некстати пробуждается к жизни, но тут же погибает под нашими мечами, и после него остается Armor of Fear. Надеваем его и назад к гнездам. Кастуем Fear, и все насекомые разбегаются в страхе, оставляя гнезда беззащитными, — нам только этого и надо. Можно скастовать Reflections, и тогда насекомые перережут друг друга. В любом случае соседи получают свободу, и один из них (Rosso) дарит меч, способный угробить паучиху-матку. На последнем уровне влетаем в комнату с еще двумя гнездами, уничтожаем их по той же схеме и атакуем матку, не отвлекаясь на мелких пауков. Кристалл получен, всем спасибо.

Horgan

Сначала старичок Horgan просит найти стоящих лагерем орков и покарать неверных. Плевое дело — где мы только орков не били. Среди останков банды находим кристалл и возвращаем его старику в обмен на хинты по прохождению подземелья. На первом этаже есть Gartol's Lair — идем туда, убиваем всех скелетов и самого Gartol'а, забираем его меч. На втором этаже все то же самое, только босса звали Digmar. На последнем уровне используем оба меча на черепах (а жаль, нам бы они пригодились), выносим Hassen'а, последнего скелета, и подбираем кристалл.

Pools of Poison

Eraldus поведал о том, как он обнаружил в подземелье супермеч и как его жена оказалась пойманной в подземелье в ловушку, он не может туда спуститься из-за огромного количества пауков и идущей с ним по жизни арахнофобии. Вот он и предлагает спуститься вниз нам, освободить его жену и получить за это тот самый меч. Перед спуском запаситесь достаточным числом антидотов. Жена сидит в клетке на первом уровне, но ключ от нее гораздо глубже. Во все встречаемые резервуары с ядом выливаем по зеленой бутылке. Когда последний бассейн нейтрализован, то возникает кристалл. При чем тут Eraldus со своей женой? Ее, конечно, можно освободить, но меч, даваемый за это, не такой уж и рулез. По непроверенным мной данным, если женщину все-таки освободить, то впоследствии она и Eraldus встретятся вам на мосту. Тогда надо говорить с мужиком до тех пор, пока он не кинется в атаку. Убив его, заводим разговор с его женой, заканчивающийся тем же самым. От жены остается скролл, рассказывающий о превращении в вервольфа. Проверьте это, если будет возможность.

Квесты земли Omar

Langolin

На юго-востоке есть домик, рядом с которым пипл по имени Ланголин втирает насчет спасения мужа хо-

Знахарские смеси

Квесты, выдаваемые в городе, смысловой нагрузки не несут и выполняются только ради пополнения вашего кошелька. Награда составляет 10 000 за обнаружение и возврат чего-либо, убийства оплачиваются по другой ставке. Учтите, что и лицо, выдающее квест, и номер уровня, на котором задание можно выполнить, выбираются случайным образом, но в зависимости от уже выполненных квестов. У меня получилось так:

Кто дает	Что надо сделать	На каком уровне
Augustin	Найти книгу Path Book	4
Suzanna	Найти медальон Medallion of Melchior	5
Garth	Найти щит Shield of Light	7
Gruber	Найти кривой меч Cursed Sword	9
Ridge	Найти слегка разбитую вазу Broken Vase	11
Basil	Убить Evil Garth'а ($4800)	12
Basil	Найти свиток Sacred Scroll	13
Alex	Найти листок с нотами Bard's Music Score	15
Artemis	Найти диадему Royal Diadem	17
Augustin	Найти арфу Celestial Harp	19
Alex	Убить вампира Nosferatu ($8400)	21
Suzanna	Найти Claw of Sargon	21
Garth	Найти Horn of Unicorn	23
Gruber	Найти Dragon Scale	25
Ridge	Найти Storm Flower	27
Artemis	Убить Buzbal'a the Furious	30

Известны еще по крайней мере три квестовых предмета — Stone of Souls, Holy Grail и Magic Anvil, мне не доставшиеся, но в игре присутствующие.

МАГИЯ

Perception
Распознавание ловушек (выделяются красным цветом).

Prayer
Увеличение армор-класса.

Recharging
Подзарядка магических предметов.

Repair
Ремонт оружия в полевых условиях.

Silence
Молчаливое скольжение вне поля зрения противников.

Theft
Способность грабить всех подряд.

Trade
Скидки при покупках, повышение прибыли при продажах.

Магия

Absorbtion
Высасывает из жерты жизненную энергию и вливает ее в кастующего.

Antidote
Лечит от яда. Иногда для излечения требуется несколько кастов.

Berserker
Временно поднимает армор-класс, шансы на удачный удар, скорость атаки.

Confusion
Делает из противника идиота и заставляет его повернуть свое оружие против собратьев.

Death Dome
Образует вокруг кастующего защитный купол, наносящий повреждения каждому, кто осмелится к нему подойти.

Detection
Позволяет обнаружить магические предметы, подсвечивая их синим цветом.

Fireball
Он и в Африке Fireball.



Магия

Flame Thrower
Работает по принципу огнемета.

Food
Обеспечит персонажа едой.

Forgetfulness
Заставляет и вас, и противника временно забыть какие-то спеллы.

Haste
Ускоряет телодвижения кастующего. Heal лечит кастующего.

Invisibility
Дает невидимость. Впрочем, невидимка вычисляется по следам на земле, если вляпается в лужу чьей-нибудь красной (зеленой, синей, желтой, фиолетовой, etc) кровищи.

Invocation
Вызывает огненного голема в помощь кастующему.

Light
Создает временный источник света над головой персонажа.

Litany
Лечит отравленных персонажей.

Magic Bomb
Взрывается при контакте с объектом или по истечении определенного времени.

Magic Door
Открывает дверь между данджеоном или землей и городом.

Magic Arrow
Пуляет стрелкой.

Mutation
Превратит противника в цыпленка.

Infravision
Дает ночное зрение.

Panic
Сеет панику во вражеских рядах.



дящей рядом женщины. Дескать, будь у него имеющийся у нас кристалл Мудрости, то он бы все организовал. НЕ ДАВАТЬ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ! На семнадцатом, восемнадцатом и девятнадцатом уровнях есть по Фонтану Молодости. Правда, вокруг них установлены посты спектров. В клетку с каким-то из этих фонтанов попасть можно только через телепортер, но там так много спектров, что имеет смысл сразу сигануть в один из двух местных телепортеров, а потом расстрелять спектров из лука. Из каждого фонтана вынимаем по два поушена, которые никому вроде не были нужны, поэтому пришлось моим героям их высосать. На двадцатом уровне находим Ланголина рядом с клеткой со скорпионами. По-быстрому расстреливаем гадов через решетки и бросаемся на хозяина. Хитов у него полно, так что бить его надо вдвоем. Кликаем Кристаллом Мудрости на постамент и подбираем еще один кристалл. На этом же уровне находим труп мужа той женщины с предсмертной запиской. Пробовал всучить ей бумажку — не взяла.

Trial of the Damned

На входе в данджеон № 21 тусуется спектр. Мы ему: «Мужик, ну пусти, ну очень надо!», а он ни в какую. Контрольный выстрел из лука ему в голову. На 21-м, 22-м и 23-м уровнях из залов с вылезающими из земли кольями вынимаем три креста — Cross of Crime, Cross of Penitence и Cross of Pardon. Чтобы не потерять в здоровье, невредно на время отцепить второго персонажа и преодолеть полосу препятствий одному.
На 24-м уровне стоит один проклятый — его легко узнать, так как он единственный, кто не попрет на вас в атаку. Он просит отдать ему три креста, а затем убить. Типа искупить какую-то свою вину хочет.



Сержантские советы

- С возрастом эффективность героя в бою падает. Для омоложения используют поушены бессмертия.
- Если знаете спелл Invocation, то встаньте в любом подземелье рядом с мановым бассейном и вызовите к жизни голема. Убейте его, восстановите ману и далее по кругу - относительно халявный способ получать экспириенсы.

Рог Изобилия (Horn of Plenty) называется так потому, что из него еда валится просто так. Разбросайте по городской площади сотню куриных ножек и питайтесь потом ими всю игру.

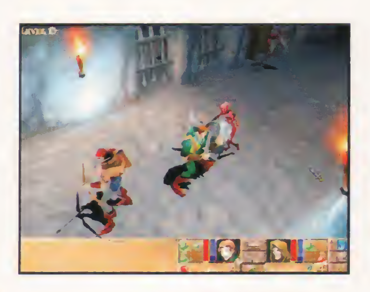
Исполняем сие желание, обыскиваем быстро синеющее тело и забираем кристалл.

City of the Dead

На первом этаже установлена сеть телепортеров. Прыгаем по ним, пока не найдем маленькую комнатку с Flower of Shade. Срываем цветок и тащимся на второй уровень.
И там, и на третьем этаже история повторяется один в один. С тремя цветками поднимаемся на поверхность и, пока никто не видит, прикапываем их в circles of death рядом со входом в данджеон.
Срываем появившиеся в circles of life цветы и идем с ними на последний уровень. Втыкаем цветочки в пирамидки и получаем взамен кристалл.

Medusa

Около подземелья тусуется дружественный и обещающий оказывать нам всяческую помощь спектр. Надо было прислушаться к внутренему голосу и шлепнуть заразу на месте, но не дали. Наплевав на предостережение спектра, идем в библиотеку на первом этаже, где Atenus поделится ценной инфой. Этажом ниже находим комнату со спектром и где-то там получаем поушен молодости.
На третьем этаже убиваем медузу и забираем нужные Atenus'у два эликсира. За них он даст Vial of Spirits. Спускаемся на последний уровень за кристаллом, но мерзкий спектр успевает заграбастать



его раньше. Надо разобраться. Находим логово спектра, юзаем Vial of Spirits, гад предстает пред нашими светлыми очами и падает разрубленный на куски. Кристалл обрел нового владельца.

Templar

Даем порыдать на нашем плече Melchior'у и принцу Ramal'у, чью сестру Jasmine уволок под землю злой визард. На первом этаже есть комната, по которой летают мэджик миссайлы. Через нее имеет смысл протаскивать персонажи по одному. За дверью обнаруживаются три сестры и визард, открывающий огонь на поражение теми же миссайлами. Его можно либо просто затоптать, либо предварительно озадачить reflection'ом. Из разговора с девушками выясняется, что у двух мозги промыты полностью, а третья еще держится, хотя и она немного того. Ей нужна одна фигня для реанимации сестер (я бы рекомендовал ей дисковую хирургическую пилу имени агента ФБР Даны Скалли), и нам придется ее достать. На втором этаже обнаруживается полумертвый Melchior, успевающий отдать ключ от камеры Ramal'a на третьем этаже. Освобождаем принца и отдаем полученный от него артефакт относительно нормальной сестре на первом этаже в обмен на Horn of Roland. Выбираемся на поверхность и идем на

кладбище. Юзаем Horn на могиле его бывшего хозяина и убиваем всех заглянувших на огонек. Обязательно поднимаем шлем экс-воина и идем в нем на последний уровень. Шлем дает возможность видеть магические бомбы, между которыми вам предстоит аккуратно пробраться к трем рычагам, выключающим бомбы в районе кристалла. Берем его и теперь выбираем: со всех ног



бежать к выходу или умереть в бою с четверкой статуй. Впрочем, можно и победить при некотором везении.

Three Deamons

Наткнувшись на лагерь гоблинов, мы поступаем так, как должен поступать всякий гудный персонаж — устраиваем мясорубку. На поле боя остается топор, который необходимо вернуть человеку по имени Gaetan в обмен на Shield of Deamons. Спускаемся вниз и идем к центру подземелья. Дергаем за переключатель и со всех ног бежим, иначе достанут мины. Ударом по статуе зарабатываем камешек, а затем либо задерживаемся для убийства змей, либо идем вниз. Избегая летающих по своим делам fireball'ов, надо через центр пробраться к другой статуе и выбить из нее пинком второй камешек.
На третьем уровне убиваем гигантского червяка, стучим по третьей статуе ради третьего камешка и, избегая или уничтожая змей, уходим на четвертый этаж. В центре складываем камешки в приготовленные места, напяливаем шлем, берем в руки щит, и кристалл наш.

Квесты земли Serkesh

Council of Druids

Около спуска на 25-й уровень сидит мужик (то ли Abus, то ли Ubus) и скорбит о пропавшем в подземелье сенсее. Лезем вниз. На 25-м есть комната с четырьмя статуями и висящим в воздухе последним кристаллом. На этом же уровне находим смертельно раненого Aeron'а, который успевает рассказать о необходимости разбить три вражеских статуи на 26-м, 27-м и 28-м уровнях. Статуя в понимании местных друидов это такая фиговина с крылышками, стоящая посреди небольшого бассейна, из-за чего разбивать ее надо метательным оружием или из лука (хватает одного попадания). Статую на 28-м уровне охраняет отряд друидов, но они ребята дохлые. Возвращаемся назад на 25-й уровень и забираем кристалл. Старый пень у входа обвиняет нас в убийстве своего Aeron'а и кидается со скипетром наперевес. Число хитов у деда явно превосходило тысячу!!!

Vampire

Паренек на входе дарит нам факел. В подземелье находим молот, разбивающий камни, и с ним в руках вылезаем на поверхность к лагерю, полному крыс. Разбиваем булыжник молотом, киллаем всех грызунов и забираем заслуженную награду — вампирский скипетр. Снова лезем вниз и находим пипла, пре-



вращающегося в вампира. Убиваем и идем на последний этаж в самое логово. Отдаем самому вампиру из вампиров скипетр, но он почему-то решает высосать из нас кровь. Нам такое гостеприимство не по душе, и вампир погибает, оставляя после себя кристалл.

Holy Number

Получив скролл от монаха, идем в подземелье. Найденный на первом этаже кристалл оказывается ненастоящим, поэтому топаем на второй, где пытаемся получить кристалл с помощью четырех тарелок. Вместо этого нам достаются четыре покушена. Спускаемся на третий этаж, и опять нас кидают. Злые на весь мир исследуем четвертый этаж, в итоге натыкаемся на тело и узнаем Число (540). Идем к статуе, юзаем Число и получаем кристалл.

Последний бой — Draak's Lair

Распихиваем семь кристаллов по семи пням вокруг Себастьяна на западе Серкеша. Только этот мужик мог из предоставленных нами осколков собрать заветный Time Orb. Я надеялся получить от него нечто монументальное и значительное, а вышло почти как в песне: «Я его слепила из того, что было, а потом неделю руки мыла» — весьма корявый девайс. Спускаемся под землю и прорубаем себе дорогу до 31-го уровня, представленного сетью залов с телепортерами. После нескольких прыжков находим логово Draak'а, отступаем на минуту в город, чтобы затариться по максимуму бутылками с жизнью, и бросаемся в атаку. Draak принимает вид дракона с огромным числом хитов. Наша задача: срезать ему 25–40% жизни, после чего юзануть Time Orb. Врубится таймер на 25 секунд, в течение которых Draak что-то не сможет делать. Этого времени более чем достаточно для его убийства. Оставшимся на поле боя ключом отпирается кладовая за троном — для тех, кто не собирается стирать игру насовсем и захочет перенести своих персонажей в другие игры. Также подбираем Astral Hand. Этим артефактом надо кликнуть на пульсирующий камень в городе, и настанет happy end. Самый приятный момент в игре наступает после прохождения всех титров, когда появляется еще один пункт меню — Video Clip. Трехминутный клип на песню «The Darkstone will shine», видимо, играет роль награды для тех, кому было не жалко потратить свое время на прохождение Darkstone, и, если честно, мне он понравился значительно больше самой игры. MG



Советы

Poison Cloud

Порождает облако вонючего зеленого газа, от которого задыхаются все без исключения.

Reflection

Возвращает все скастованные спеллы и брошенные предметы в того, кто это сделал.

Resurrection

Реанимирует труп вашего напарника.

Slowness

Замедляет скорости передвижения и атаки оппонента.

Spark

Швыряет в противника искрой.

Stone

Превратит жертву в камень.

Storm

Отбрасывает слишком близко подошедших врагов.

Telekinesis

Позволяет открывать ящики, брать предметы и дергать за рычаги на расстоянии.

Teleportation

Телепортирует кастующего куда надо.

Thunder

Насылает удар молнии.

Transformation

Делает то же, что Mutation.

Wall of Fire

Создает стену огня.





Проклятый принц

Галадор в поисках смысла жизни



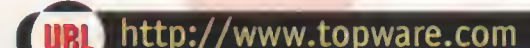
Позвольте представить вам новый мультяшный квест для младшего и среднего недоразвитого возраста. Полная ненавязчивых приключений и дубоватого немецкого юмора история похождений принца (или не совсем принца) Галадора в сказочной стране затронет немало еще не испорченных виртуальными боями душ.

Юля Черных



Galador: The Curse of the Prince

Жанр: квест
Разработчик: Metropolis Interactive
Издатель: TopWare



Честно говоря, я не представляю, как проходить этот квест без солюшна. Не то чтобы там все так круто, но есть несколько абсолютно, на мой взгляд, дохлых мест, то есть мест, которые можно пройти лишь при полной уверенности, что делаешь именно то, что нужно делать.

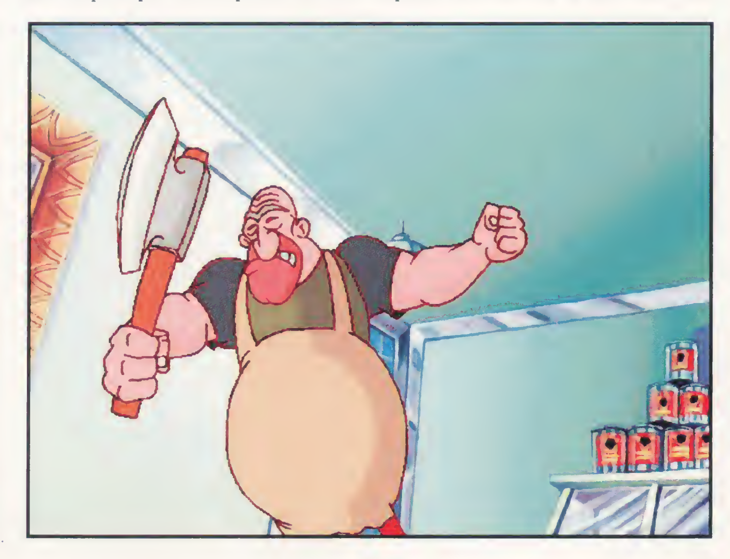
Например: сидит у порога гостиницы нищий, ковыряет в носу и время от времени снимает ботинок НА ОДНУ СЕКУНДУ. В течение этой секунды ботинок обретает видимость, и его нужно успеть схватить, что само по себе непросто. Казалось бы, что тут необычного? Но на той же картинке над головой время от времени пролетает голубь, а из окна периодически высовывается какая-то тетка, и оба они оказываются ни при чем!

Другой пример: герою надо войти в склеп. Но стоит пройти по славной зеленой полянке и приблизиться ко входу, как из-под камней вылезают кошмарные твари. Герой, естественно, разворачивается и убирается прочь. Ваши действия, господа квестоманы? Пойти поискать амулет или выпросить заклинание у старого волшебника, на худой конец, найти в кустах заколдованный меч или топор? Как бы не так! Надо, невзирая на чудищ, исступленно щелкать мышью по полянке, не давая герою повернуть назад!

И, чтобы не зависать в самых досадных позах, а насладиться этой милой игрушкой до конца, я предлагаю вам небольшой солюшн.

Начинается история с того, что на экране появляется старый болтливый волшебник (его зовут Аривалд) и долго, нудно и невнятно повествует о том, как один пронырливый черт заманил в ад душу сказочного принца Галадора, а в еще живое тело пересадил невинную душу кого-то другого. Бедный некто пытается выбраться из неуютного чужого тела и найти путь к себе. Представляю, какую интригу можно закрутить на подобном материале, но простодушные авторы используют ее лишь для того, чтобы переместить героя в сказочный мир.

Итак, Галадор (будем называть его так) очухивается на кладбище среди могил. В этом милом



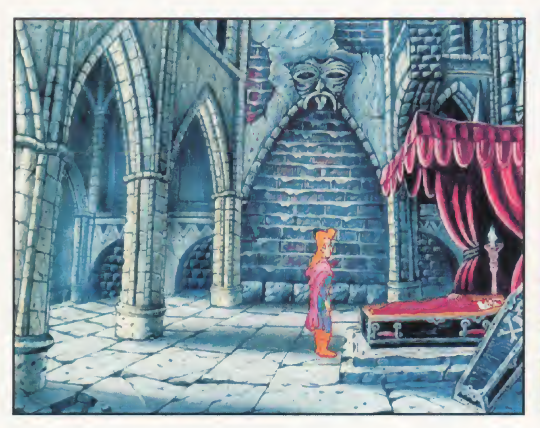
местечке суетится страшноватый могильщик. Он любовно полирует могильные камни. Для начала необходимо оглядеться. В игре к каждому предмету прилагаются возможности: «пройти» (ни разу не пригодилось), «осмотреть», «взять», «использовать», «открыть/толкнуть», «закрыть/тянуть» (пригодилось один раз), «поговорить». Могилы нужно осмотреть. С могильщиком надо пообщаться и уговорить его оживить волшебника Аривальда. Аривальд, воскреснув, даст Галадору некоторые наставления, карту местности и уйдет в город пить свое любимое пиво. Могильщик тоже исчезнет. Теперь надо подобрать лопату и копнуть возле каждой могилы. Выкопаются: нож, амулет, мафиози и сразу не колется. После семи или восьми однотипных диалогов вам удастся его раззадорить, и он позволит вытащить из кармана связку отмычек и кубики с вечными шестерками. Кубики нужно подменить игрокам в перерыве между партиями (ловите момент!). Из сумки, что возле игроков, берется книга. Затем следует поговорить с торговцем, помешивающим суп ядовито-зеленого цвета. Тот пожалуется на отсутствие чеснока во всей стране. (Странно, а в трактире висит связка... Думаю, это промах художников, не сильно вникающих в тонкости игры.) Потом нужно поговорить с толстым торговцем и отдать ему ботинок нищего. Торговец придет

В трактире суете взятку гному, и он пропускает в трактир. Дорвавшись до Аривальда, выкладываете свои приключения. Старый алкоголик предпочитает дуть пиво и для начала посылает героя к черту (в буквальном смысле). Он в принципе согласен помогать Галадору в поисках черта в обмен на небольшие подарочки. И этот туда же!

В задней комнате сидит поэт (бард) и судорожно строчит стихи. За стойкой стоит хозяин. Можно поговорить с хозяином и поиграть с ним в ладушки. За выигранную игру тот дает монетку. В одном месте монетки нужны, и я, как проклятая, пыталась выиграть (что совсем не просто). Выяснилось, что нужные монетки берутся совсем в другом месте,

Сержантские советы

Герою надо войти в склеп. Но стоит пройти по славной зеленой полянке и приблизиться ко входу, как из-под камней вылезают кошмарные твари. Герой, естественно, разворачивается и убирается прочь. Ваши действия, господа квестоманы? Пойти поискать амулет или выпросить заклинание у старого волшебника, на худой конец, найти в кустах заколдованный меч или топор? Как бы не так! Надо, невзирая на чудищ, исступленно щелкать мышью по полянке, не давая герою повернуть назад!





эликсир и драгоценный камень. К сожалению, не вовремя вернется могильщик и проклянет все с трудом добытые предметы.

Теперь надо воспользоваться картой. На карте показано несколько мест (остальное пока черным-черно), но нужно идти прямо в город. В городе на первом месте, разумеется, трактир. У трактира тот самый нищий, с ботинком (см. выше). Ботинок отнять, в трактир войти.

В трактире слева сидит монах, справа гном, а дальше — наш волшебник (хлещет пиво, как заводной). Но пока можно (и нужно) поговорить только с монахом. Дайте ему выговориться, и на карте появится старый храм. Теперь надо бы подойти к Аривальду, но в зал не пускает вредный гном. Этому меркантильному существу надо дать на лапу, и не что-нибудь, а царский подарок! Драгоценный камень его устроил бы, но ваш не годится — заклят. В трактире больше нечего делать.

Далее: в городе есть базарная площадь, на ней два игрока в кости, вор в колодках и два торговца. Надо поговорить с колодником. Ему торопиться некуда, он старый опытный

в восторг и потребует у Галадора очередной царский подарок, например, Алмазный кастет из склепа старого вампира. На карте оный склеп обозначится, но идти туда рано.

Идти надо к алхимику в лавку. Там, помимо всяческих чудес и самогонных аппаратов, есть голенький младенчик — гомункулус. Он мечется в трехлитровой банке. Жестокий алхимик создал его, а пыль с банки стереть было лень (как тут не вспомнить Стругацких). Достаточно один раз чихнуть на банку — и гомункулус ваш.

Теперь надо по карте идти в храм. В храме валяется совсем ненужное знамя и стоит здоровенный алтарь с нацарапанными знаками. На знаки нужно использовать гомункулуса, и они превратятся в буквы. Теперь надо поговорить с алтарем. Галадор будет выкликать имя местного божества, пока не подберет нужное (ZADAHAN). Вылезет старый бог. После непродолжительного диалога он пойдет на сделку: ему — эликсир, Галадору — свободные от заклятия предметы с кладбища. Пора возвращаться в город.

а ладушки с хозяином — очередной прикол разработчиков игры.

У барда надо вытащить свернутый в рулон стих и отнести его жене (по улице влево, в арку). Верная подруга, едва прочитав стих, приходит в ярость



В трактире слева сидит монах, справа гном, а дальше — наш волшебник (хлещет пиво, как заводной). Но пока можно (и нужно) поговорить только с монахом.

и выкидывает вещи поэта на улицу. Из мусора надо вытащить лютню и вернуться в трактир. В трактире обрадовать барда случившимся. Бедняга помчится домой и после небольшого



скандала пойдет гулять с женой. Путь свободен.

В доме барда нужно открыть замок клетки с птичкой, взять флакон с тумбочки и выйти вниз. Но это еще не все! Нужно говорить кошке «мяу-мяу», пока она не проснется и не обнаружит птичку у себя под носом. Чувствительный Галадор уйдет в дом, а, вернувшись, поднимет упавший колпак.

Теперь нужно идти к алхимику и предложить ему книгу. Вообще-то принца здесь знают,



Для того, чтобы войти в замок, нужно использовать волшебное зеркало из сокровищницы короля-отца.



и репутация у него — ой!, так что в обмен на книгу алхимик предложит Галадору некое «веселенькое» заклинание. С этим заклинанием нужно идти к Аривальду. Тот расскажет о замке Фьорд, населенном вампирами. Замок незамедлительно появится на карте. Вам туда.

У ворот Фьорда стоит каменный дракончик и плюется огнем. Не пройти.

Обратно в трактир — беседовать с горя с хозяином. Оказывается, для того, чтобы войти в замок, нужно использовать волшебное зеркало из сокровищницы короля-отца. В родительский замок принца не пускают. Волшебник, конечно, может помочь, но старый пень тяжел на подъем. Герою удается уговорить его, и Аривальд превращает Галадора в... медведя (с помощью того самого заклинания) и провожает принца в замок.

В замке Аривальд уходит, оставив медведя на цепи во дворе. Цепь нужно порвать и пройти в заднюю дверь, ведущую в коридор. В коридоре две двери — в сокровищницу и в комнату кузины. В сокровищницу медведь не пролезет, надо идти к кузине. В кокетливо убранной комнате у зеркала расположилась подслеповатая перезрелая девица. Она, конечно, любит небритых мужчин, но где же розы?.. Надо чем-то скрасить заросший облик. Приходится медведю разыскивать, чем себя украсить. Если пошарить по грандиозной кровати, найдется ленточка. С ленточкой любая поцелует медведя! О, чудо! Принц обретает свой человеческий облик (побочный эффект заклинания, как прокомментирует потом Аривальд). Отмычки при нем, вскрывайте сокровищницу. Среди груды золота и бриллиантов стоит сундучок с черепами на крышке. Это слот-машина, выигрывает комбинация из трех смеющихся черепов: всего полчаса тупого топтания клавиш — и сундучок откроется. Зеркало ваше. Скорее обратно на двор, использовать цепочку и домой!

Опять в замок Фьорд. Использовать зеркало с воротами не дает дракончик. Дракончика нейтрализуют Гомункулусом. Еще раз зеркалом на ворота — и вот он, Таинственный замок, которого никогда не касался солнца луч. Нужно сразу же нырнуть в дверь напротив ворот, пока не повылазили всякие чудища, и оглядеться. На полу у камина валяется талисман и книга, на столе лежит рукопись без последней страницы. Книгу и талисман нужно с пола поднять и прямо отсюда стартовать в трактир.

В трактире предложить Аривальду книгу и после

Сержантские советы

В трактире суете взятку гному, и он пропускает в трактир. Дорвавшись до Аривальда, выкладываете свои приключения. Старый алкоголик предпочитает дуть пиво и для начала посылает героя к черту (в буквальном смысле). Он в принципе согласен помогать Галадору в поисках черта в обмен на небольшие подарочки. И этот туда же!

очередной порции нотаций и инструкций выпросить у него заклинание перемещения. Заклинание следует зачитать (использовать) на улице.

О-о! Галадор обнаруживает себя на узенькой тропинке над бездонной пропастью. Рядом — камень с очередными каракулями. Пусть читает Гомункулус — он умный. Бедный малый переводит каракули и с воплем: «Я выполнил твои три желания!» сигает из кармана принца прямо в бездну. Его предпоследние слова должны врезаться в память, поскольку перед вами опять головоломка (такая же тупая, как и все прочие в этой игре). На каменном круге надо нажимать камни, расположенные по периметру, а затем — центральный камень.

1. Если прочитанная Гомункулусом надпись заканчивается словами «покажи твоих братьев», нужно нажать на звезду, комету и луну, а затем на солнце в центре.

2. Если прочитанная Гомункулусом надпись заканчивается словами «покажи врагов земли», нужно нажать на огонь, воду и ветер, а затем на солнце в центре.

3. Если прочитанная Гомункулусом надпись заканчивается словами «покажи твоих друзей», нужно нажать на звезду, комету, луну, огонь и молнию, а затем на солнце в центре.

Если все сделано правильно, появится мостик над пропастью, ведущий в райский садик, где на

лежанке дрыхнет Бог Солнца в окружении двух прелестных дам. Просыпаться его святейшество желает только под музыку (тоже мне, будильник нашел), и лишь звуки утащенной у поэта лютни приводят его в чувство и заставляют приступить к своим божеским обязанностям.

Над замком Фьорд взошло солнце. Чудища рассыпались под



лучами солнца, и ничто не мешает пройти в зал со спящим верховным вампиром. В черном-черном зале, в черном-черном гробу покоится черный-черный мертвец... и вдруг раздается женский голос. Нежное создание произносит что-то типа: «Ну ты, Рыцарь, че ты стоишь как пень, спасай меня немедленно, я и так здесь всю задницу отсидела...» Нетерпеливая девица рассказывает невнятную историю, как ее кто-то похитил, потом бросил живую в ад, потом ее оттуда вынули (потому как не положено) и подарили Верховному Вампиру. Тот, не зная, что делать со скандальной бабой, замуровал ее в зале с помощью волшебного камня.

Скорее в трактир советоваться с Аривальдом, пока настырная дамочка всю плешь не проела. Известно, что испытанные средства против вампиров — святая вода, осиновый кол и чеснок, но в сказочной стране чеснок — мифическое растение. За ним Аривальд телепортирует Галадора в будущее.

Та же улица. Вместо трактира — отель, вместо каморки Алхимика — мясная лавка, в которой орудует топором зловещего вида мужик. У дверей отеля томится соответствующего вида девица. Мимо время от времени проходит мужик с собачкой (в сюжете не участвует). В конце улицы, как и раньше, располагается овощная лавка с деловитым хозяином. Очень скоро выясняется, что за много лет язык изменился настолько, что Галадора никто не понимает. Приходится объясняться жестами. Поменять у девицы шарф на амулет и, подойдя к лавочнику, покашлять, обмотавшись шарфом. Тот вручит «больному» чеснок. Шарф следует вернуть, амулет забрать. В мясной лавке развлекаться, дразня мясника, пока тот не разъярится и не кинет в принца топором.

Топор, застрявший в двери, надо вытащить и забрать. Теперь надо перейти улицу и войти в церковь. Как объяснить священнику, что требуется пузырек с освященной водой? А так: 1) сложить ладони в молитве; 2) полить себя сверху; 3)мало-мало; 4) изобразить бутылку. Догадливый батюшка принесет святую воду. Миссия выполнена, Аривальд возвращает Галадора.

С топором нужно идти к дому отшельника, где шелестит листвой осина. Бедное дерево рубят до тех пор, пока не сломается топор. Получается две ветки. Одну затачивают ножиком — это кол. К нему привязывают другую ветку — теперь это крест. Крест намазывают чесноком и поливают святой водой. Против подобной смеси не устоит даже король вампиров!

В замке Фьорд действуйте изготовленным орудием на Верховного Вампира. Тот помирает, а стенка рассыпается. Оттуда выскакивает делового вида девушка в маске. Бедняжка совсем засиделась и, не слушая принца, уносится из зала. Пока наш тормозила разворачивается, снаружи раздается шум и удаляющееся «а-а-а...». Прежде чем уходить — чего уж там, все равно опоздал, — надо заглянуть в гроб и обнаружить последний листок из книги мертвых. У ворот замка след когтей и драконья чешуя. Значит, нашу торопыгу унес дракон! Любят же ее умыкать разные твари.

С листком надо вернуться в трактир и использовать его на обедающего монаха. Тот внезапно раздуется, и с него спадет пояс. Новое упражнение на ловкость рук. Пояс надо быстро подхватить и припрятать.

В следующей паре сцен придется пообщаться с разными чудиками. С гномом (без особой пользы), с отшельником (тот опознает чешую дракона, но захочет услышать его подробное описание). Придется потребовать от алхимика обратно книжку с картинками. Старый вредитель, не долго думая, вырвет страницу с изображением дракона. По картинке отшельник, как экстрасенс по фотографии, определит местонахождение дракона. На карте появится логово дракона. Направимся туда.

В глубине пещеры просматривается зверюга классических очертаний с одной головой размером примерно с грузовичок. В тоннеле, затянутом паутиной, валяются останки посетителей. Главное препятствие здесь — паутина. На нее следует побрызгать из флакончика духами и тут же рубануть ножом в месте крепления к камню (то есть по скале). Проход свободен, но в подворотне нас ждет дракон, он разрежет нас на меха... Короче, утекай!

В честном бою дракона не победить, надо использовать что-нибудь подлое. Ага! Толстый

Сержантские советы

Приходится медведю разыскивать, чем себя украсить. Если пошарить по грандиозной кровати, найдется ленточка. С ленточкой любая поцелует медведя! О, чудо!



Герою удается уговорить его, и Аривальд превращает Галадора в... медведя (с помощью того самого заклинания) и провожает принца в замок.



Над замком Фьорд взошло солнце. Чудища рассыпались под лучами солнца, и ничто не мешает пройти в зал со спящим верховным вампиром.

Сержантские советы

Известно, что испытанные средства против вампиров — святая вода, осиновый кол и чеснок, но в сказочной стране чеснок — мифическое растение.

торговец говорил об алмазном кастете в старом склепе (наверно, этот изящный предмет был изготовлен для местной бандерши). Склеп на карте появился еще после разговора с торговцем, а способ проникновения в оный описан в самом начале статьи.

Внутри надо громко вслух поговорить с самим собой следующим образом:

1. Клянусь честью...
2. Что я буду продолжать вашу святую миссию...
3. И что я буду использовать ваше оружие для этого...
4. Уничтожать зло...

Справа сверкнет алмазными гранями орудие убийства. Кастет, не убирая в сундук, тут же надо использовать на рычаг у входа. Склеп откроется. Теперь в трактир, общаться с Аривальдом.

Разумеется, есть заклинание специально для победителей драконов. Естественно, это







Разумеется, есть заклинание специально для победителей драконов. Естественно, это заклинание хранится в самом недоступном месте.

заклинание хранится в самом недоступном месте. На этот раз в разрушенной библиотеке Силльмарион.

Да, и в сказках финансирование хранения научно-технической информации оставляет желать лучшего... От библиотеки остались одни развалины. На самой верхотуре лежит книга с заклинаниями, напротив сидит птичка, а справа — весьма соблазнительная груда камней. Смелее, товарищи, щелкайте мышью! Сначала надо попасть камнем в птичку, потом в книжку, потом опять в птичку, пока та в воздухе. Если все получилось, книжка упадет, а в обмен на нее старина Аривальд нашепчет герою заклинание для одоления дракона. И погрузится в чтение. Отвлекать его от этого занятия бесполезно, в дальнейших событиях он не участвует.

В пещере надо смело подойти к дракону и ткнуть ему в харю кастетом. Пока опешивший от такой наглости дракон собирается с мыслями, надо произнести Аривальдово заклинание. Наверно, это что-то очень неприличное, поскольку оскорбленная рептилия поворачивается к герою задом и удаляется в темноту, оставив похищенную красавицу висеть на стене в цепях. Цепи положено красиво разбить рыцарским мечом, но что делать, если вместо меча жалкий перочинный ножик? Достаточно подействовать на нож вампирским заклинанием — и вперед, пока колдовство действует!

Итак, у Галадора появляется спутница. Куда отправляется в первую очередь молодой человек с симпатичной барышней? Разумеется, на кладбище.

Дамочке до зарезу необходимо прорваться в ад, где она уже раз побывала (понравилось, что-ли?). Для начала надо поговорить с уже знакомым могильщиком. Но старый ворчун не желает иметь дел с юными хамами и мародерами. Если подействовать на него талисманом, станет видно, что одинокий старик мечтает о каком-нибудь близком друге, например, о дохлой крысе. Ага! Поищем.

Про старую мельницу Галадору никто не рассказывал, но если идти с дамочкой в склеп вампира, она появится справа. Внутри мельницы в полу зияет изрядная дыра. На подвальном полу лежит искомая крыса. В узковатую щель может пролезть лишь изящная особа женского пола, и то после того, как галантный принц пропихнет ее сверху. Для того, чтобы вытащить даму с крысой наверх, придется сочинить сложную конструкцию из веревки и ручки от топора.

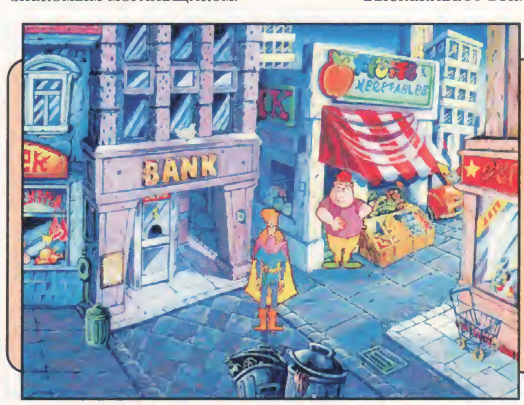
Крысу отдают могильщику, а тот взамен выдает две золотые монетки. Полдороги в ад пройдено, полдела сделано, осталось только помереть.

В трактире на месте барда восседает загадочная особа, замотанная шарфом, как женщина Востока. Она хочет купить яд и ждет продавца. Юные авантюристы решают ее обдурить. У гнома надо стащить кружку с пивом. За красивые глаза он, конечно, ничего не отдаст, так что Галадору придется выманить его из-за стола, а девушка в этот момент возьмет кружку.

Перед тем, как отправляться на дело, надо зайти к Алхимику и у ведьмы, посетившей лавку, взять эликсир ускорения.

Если от библиотеки Силльмариона пройти через арку, тропа приведет к вонючему болоту. Затаив дыхание и приняв эликсир ускорения, надо подбежать к болоту и набрать в пивную кружку ядовитой жижи.

В трактире женщина в шарфе желает, чтобы яд сначала испытали. Выбрав (как наименее ценного члена общества) гнома, ему возвращают пивную кружку, тот отхлебывает глоток и, схватившись за живот, выскакивает вон. Таинственная



Да, и в сказках финансирование хранения научно-технической информации оставляет желать лучшего...

госпожа, убедившись в действенности яда, дает за него мешочек с деньгами и поспешно уходит (читайте криминальную хронику, господа горожане!). На улице, у входа в трактир, остается лежать фиолетовый шарф. Галадор заматывает шарфом свою спутницу и сажает ее на место ушедшей дамы. Вскоре появляется торговка ядами. Маскировка не вызывает у нее никаких подозрений, и она отдает пузырек с отравой.

Травиться нужно у реки, чтобы Харон мог подплыть поближе. Рядом с мельницей к воде спускаются мостки, на них и следует принять яд. Все. Поплыли.

У адской пещеры девушку отбирают и уводят, Галадор остается один. Вход охраняет туповатый черт. Чтобы его одолеть, надо применить целый комплекс средств: превратить нож в меч с помощью заклинания, принять эликсир ускорения и накинуться на привратника.

В адской пещере надо войти в приемную для грешников. Черт-приемщик спросит про грехи, надо ответить: «Я поднял налоги». Телепортер отправит Галадора в люкс для особо опасных грешников — изящное помещение с имитацией шикарной жизни: дамочка на кровати, фрукты, овощи и вина. Но вся еда несъедобна, а дамочка исчезает, если к ней подойти. На блюде в центре просматривается каменная свиная нога. За нее нужно вовремя ухватиться. Дело в том, что героя через какое-то время выбросит обратно в приемную (еще одна фенька для интеллектуалов), и если за мгновение до этого (попробуй угадай!) ногу взять, его выкинет вместе с ногой прямо за спину черта. Не теряя времени, надо стукнуть того по голове свининой. Черт грохнется, его надо отволочь (закрыть/тянуть) в телепортер и дунуть на черную свечу. Затем взять осколки рогов, срезать ножом красную свечу и использовать белую свечу. Галадора забросит в камеру с камином. Надо ножом отколоть уголек, подождать, пока тот остынет, и взять. Уголек пригодится через пару сцен, а до тех пор его надо все время подогревать красной свечкой. Я буду напоминать.

Пройти мимо зарешеченной двери в тоннель, по мосту (над лавой) — до раковины.

Подогреть уголек!

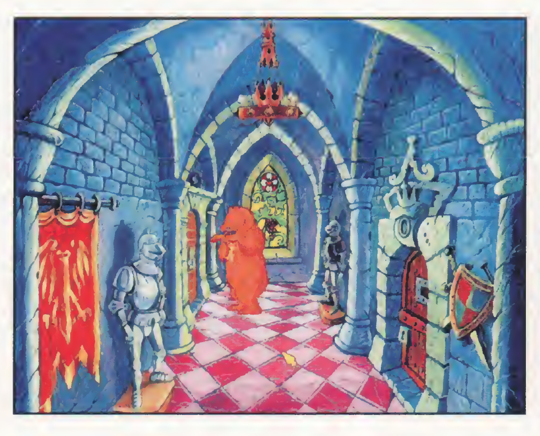
Закрыть вентиль. Использовать рог на кран.

Подогреть уголек!

Открыть вентиль. Взрывом принца отбросит на несколько метров, но и дверь откроет. Вернувшись к раковине, подобрать рог и войти в разбитую дверь.

Подогреть уголек!

В мрачном помещении над еле тлеющим очагом стоит бадья со смолой. Надо положить в очаг уголек и свечку. Теперь взять





красную куклу и снять с нее красный костюм. Галадору костюмчик маловат, надо растянуть его на дыбе, затем опустить в котел со смолой и приделать сверху рога. Можно идти выручать подругу — назад, через мост, к нише у приемной Люцифера.

У ниши надо надеть чертов костюм и нахально ринуться вперед. Ушлые черти не пропустят Галадора. Придется вернуться и пообщаться с арестанткой через решетку в двери. О чем они там ворковали, я рассказывать не буду, но принц, озверев, кидается на чертей. Его, разумеется, хватают, обезвреживают и бросают в ту же темницу.

В камере просматривается изрядного размера камень в стене справа. При должном упорстве его можно выломать (на экране появится инструкция: быстро попеременно нажимать клавиши N и M или клавиши мыши — еще одно упражнение на ловкость рук для младшего дошкольного возраста). Войдя в туннель, герои оказываются в камере для слабых грешников. Галадору нужно уговорить строптивую девушку взять его за руку. Когда она, наконец, сдастся и обнимет юношу, их перебросит в приемный зал. А оттуда надо идти к Люциферу. У ниши принцу следует надеть костюм — и вперед!

Старик Люцифер не сразу поймет, зачем его разбудили, но после недолгих уговоров (с начальством рекомендуется говорить кратко и по делу) устроит все к вящему удовольствию молодых людей.

А заключительный мультик смотрите сами — мне старый носатый болтун надоел еще в заставке!

Сержантские советы

В честном бою дракона не победить, надо использовать что-нибудь подлое.

А заключительный мультик смотрите сами — мне старый носатый болтун надоел еще в заставке!





МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...

СИМУЛЯТОРЫ

X - Beyond the Frontier

Будем делать деньги:
Запишитесь в текущей игре и при этом не забудьте обратить внимание на то, сколько у вас денег. Если не уверены в своей памяти, запишите и это.
Выйдите из игры и найдите вашу savegame (первая называется **X0.SAV**, вторая **X1.SAV** и так далее, но не вздумайте редактировать файл **X99.SAV**).
Запустите виндовый калькулятор (инженерный вид) и наберите там количество ваших денег без точки. Например, если у вас было **456.69**, наберите **45669**, после чего кликайте на **Hex**.
Записывайте шестнадцатеричный номер и открывайте savegame любым Hex-редактором (я пользуюсь тем, который встроен в Volkov Commander).
Ищите там ваши деньги (в Hex-формате,конечно) и исправляйте на что-нибудь более внушительное.
Искомая последовательность символов обнаружится в двух местах, и в обоих необходимо исправить на одно и то же.
Запускайте сохраненную игру и наслаждайтесь.

Deer Hunter 3

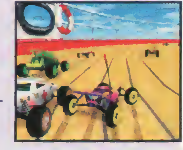


Нажимайте **F2**, вводите любой код, после чего нажимайте **F2** еще раз.
DH3BEACON — животные не смогут вас достать.
DH3FIND — вы переноситесь поближе к ближайшему зверю.
DH3ICE — идет снег.
DH3LEADEYE — слежка.
DH3NOFEAR — зверушки вас не боятся.
DH3SIGHTIN — меняется вид.
DH3WATER — идет дождь.

Driver

Не можете пройти тренировочную миссию, а вам хочется увидеть настоящую игру? Это очень просто. Сначала создайте резервную копию файла **DRIVER\DATA\MLADDER.DML**, затем отредактируйте этот файл в любом текстовом редакторе (например, в Notepad) следующим образом: удалите две строки — **INTERVIEW** и **QUITONFAIL**.
После этого сохраните получившийся файл и запускайте игру. Она начнется сразу с миссий.

Re-Volt



После инсталляции игры найдите папку **'cars'** и в ней войдите в любую папку машинки, которой вы впоследствии будете играть. У каждой машины есть файл **parameters.txt**, который можно редактировать. Поменяйте, например, значение **'TopSpeed'** на все что угодно, и ваша машинка будет ездить значительно быстрее (или медленнее), чем остальные. Любые другие параметры также могут быть изменены, так что можно от души поэкспериментировать.
Еще можно попробовать управлять **НЛО**. Для этого вместо своего имени наберите **URCO**, после чего можете выбрать **НЛО** (**UFO**) и покататься на ней.

СТРАТЕГИИ

Age of Empires 2: Age of Kings



Представьте, что вы решили немного початиться, нажмите [**Enter**] и в окошке чата наберите:
ROCK ON — 1000 камней.
LUMBERJACK — 1000 деревьев.
ROBIN HOOD — 1000 золота.
CHEESE STEAK JIMMY'S — 1000 еды.
MARCO — показать карту.
POLO — убрать тени.
AEGIS — быстрое строительство.
NATURAL WONDERS — контроль природы.
RESIGN — мгновенный проигрыш.
WIMPYWIMPYWIMPY — самоуничтожение.
I LOVE THE MONKEY HEAD — вы получаете что-то, что называется **VDML**.
HOW DO YOU TURN THIS ON — машинка **Cobra**.
TORPEDO# — убить оппонента за нумером #.
TO SMITHEREENS — рождается диверсант.
BLACK DEATH — уничтожить всех врагов.
I R WINNER — вы выиграли!
Попробуйте также запустить игру со следующими параметрами командной строки:
800 — устанавливается разрешение экрана 800x600
1024 — разрешение 1024x768
1280 — 1280x1024
autompsave — игра будет сохраняться каждые пять (или около того) минут.
Mfill — если у вас проблемы с видео карточкой, попробуйте запустить игру с этим параметром.
Msync — должна решиться проблема, которая приводит к зависанию компьютера из-за каких-то конфликтов звуковой карты SoundBlaster AWE.
NoMusic — выключается музыка.
NormalMouse — курсор мышки заменяется на стандартный.
NoSound — выключаются все звуки, за исключением анимаций.
NoStartup — игра начинается без заставки.

Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade

Во время игры жмите Tab, после чего набирайте:
nwcquigon — перемещение на один уровень вверх;
nwcpadme — архангелы (**Archangels**);
nwcdarthmaul — черные рыцари (**Black Knights**);
nwccoruscant — герой получает все здания;



nwcr2d2 — все боевые машины;
nwcwatto — деньги и ресурсы;
nwcpodracer — массированные перемещения;
nwcprophecy — показать карту **Obelisk**;
nwcrevealourselves — показать карту **Terrain**;
nwcmidichlorians — **999 Mana** и все заклинания.

Disciples: Sacred Lands

givememoney — 5000 маны и золота;
upgrademe — следующий бой увеличит уровень вашего героя и юнитов;
letmemove — восстановление передвижения юнитов;
playhideandseek — невидимость;
iwanttokilleverybody — объявить войну всем;
iloveallofyou — заключить мир со всеми;
iwanttobuildagain — возможность снова строить здания;
iwillkeepaneyeonyou — обнаружить врага/монстра;
whoturnedoffthelights — спрятать карту;
nowicanseeyou — открыть карту;
whataloseriam — поражение;
nobodycanbeatme — мгновенная победа;
givemeanotherchance — оживить мертвые юниты (при этом как минимум один юнит должен быть жив);
makemestronger — восстановить здоровье;
wouldyou? — заключить альянс со всеми.

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



СИМУЛЯТОРЫ

Driver (Demo)



Зайдите в директорию **scripts/missions/**, которая находится там, куда вы установили демку **Driver** и найдите там файл **Mission661.dms.** Его и будем редактировать (не забудьте создать резервную копию).

Для того, чтобы иметь возможность получать неограниченные повреждения по ходу гонки, уберите строки:
EnablePlayerDamage
MaxPlayerDamage 24576 file://(0 ->4096*6 is range)
Для неограниченного времени, уберите эти строки:
DebugInfo 1
file://TimePlayer
Countdown 70 file://UK 60 seconds USA 70 seconds
Чтобы изменить погодные условия, добавьте любую комбинацию из
Night
Raining
Lightning

сразу после строки **FelonyBarld 195**. Поставив **Dusk** вместо **Night**, вы можете посмотреть на симпатичный закат, причем машинки будут менять свой цвет по мере того, как становится темнее.

Чтобы поездить на разных машинах, замените **0** (ноль) в строке **'PlayerCarType 0'** на один из нижеследующих номеров:
0 — Машина по умолчанию.
1 — Crew Cab Pickup.
2 — «Luxury»/Pimp Coupe.
3 — Sports Coupe.
4 — Camaro (быстрая машинка).
5 — Toronado.
6 — Nova.
7 — Cadillc Sedan.
8 — Bonneville.
9 — Chevelle.
10 — L.A.P.D. Caprice Cruiser (Клаксон включает сирену и мигалку).
11 — Cadillac Coupe.
12 — Firebird/Camaro Z28.
13 — Taxi.
14 — Cadillac Sedan.
15 — Ошибка. Ни в коем случае не используйте.
16 — Jaguar (очень быстрая машинка).
17 — '55 Thunderbird (безумно быстрая машинка).

Как достичь скорости **204** мили/ч. Сначала выберите машину **Jaguar** (тип 16, смотри выше).
Начните обычную игру (normal), на какой-нибудь скоростной трассе развейте скорость 100-110 миль/ч. Отпустите педаль (или кнопку) газа. Нажмите кнопку 'cruise control' (по умолчанию, по-моему **'C'**)
Вместо замедления скорости до 30-40 миль/ч, машина резко ускорится и наберет скорость 204 мили/ч, правда, у меня после проделанных операций **Jaguar** все время разбивался, может, у вас получится лучше.

Lego Racers



Используйте следующие имена пилота в режиме **«edit driver»**:
FLYSKYHIGH — машина-ракета,
NWHLS — машина без колес.

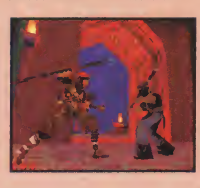
Madden NFL 2000



ITSINTHEGAME — стадион EA Sports.
WILDWEST — стадион Dodge City.
COWBOYS — команда Marshalls fantasy.
MOJO — сборная команда 60-х годов.
SIDEBURNS — сборная команда 70-х годов.
PAINFUL — больше травм.
QBINTHECLUB — идеальные пасы.
QUARKANDSTAR — режим «Давид против Голиафа».
TEAMMADDEN — сборная команда Madden.

ACTION

Prince of Persia 3D



Создайте ярлык файла **POP3D.EXE** и в его свойствах добавьте к командной строке параметр. Для того чтобы начать игру с любого уровня, используйте следующие параметры командной строки.

-l «geometry\rooms\prisonfix»
-l «geometry\rooms\ivorytwr»
-l «geometry\rooms\cistern»
-l «geometry\rooms\palace2»
-l «geometry\rooms\palace3»
-l «geometry\rooms\palace4»
-l «geometry\rooms\roof1»
-l «geometry\rooms\cityand-docks»
-l «geometry\rooms\dirig1a»
-l «geometry\rooms\dirig1b»
-l «geometry\rooms\dirig2»
-l «geometry\rooms\dirigfinale»
-l «geometry\rooms\ruins»
-l «geometry\rooms\cliffs»
-l «geometry\rooms\solar1»
-l «geometry\rooms\moontemple»
-l «geometry\rooms\finale»

Примечание:

После запуска надо начинать игру как **New Game.** К сожалению, вас ждет куча неудобств: записать игру при использовании параметров командной строки нельзя, а после прохождения любого уровня вам предложат сыграть на втором уровне, так что придется выйти из игры и снова запустить ее с другим параметром.

Drakan: Order of the Flame

Нажмите '\', чтобы ввести какой-нибудь текст, и наберите:



iamgod — режим Бога,
sanctuary — то же самое,
smeghead — полное восстановление здоровья.

Немного, зато полезно. Особенно для профессиональных читеров.

Sinistar Unleashed

В игре вызовите консоль (как обычно, тильда), после чего наберите:

cheatnodmg — режим Бога.
cheatfreecrystal — бесплатные кристаллы.
level # — перейти на заданный уровень, где # — значения от 0 до 23.

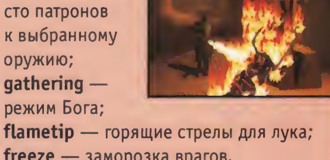
Recoil



Во время игры нажимайте **[Ctrl]+[X]**, чтобы включить режим введения читов. А вот и сами читы:

Cavalry — режи Бога,
Hemmit — доступны все виды оружия,
Medic — восстановление полной мощности защиты,
killjoy — технология **Hover** становится бесплатной.

Nocturne (Demo)



giveallammo — сто патронов к выбранному оружию;
gathering — режим Бога;
flametip — горящие стрелы для лука;
freeze — заморозка врагов, для разморозки введите еще раз;
battery — перезарядка фонарика.

Далее идут коды, при наборе которых вы получаете какое-нибудь оружие.
crossbow — лук;
tommygun — Tommygun;
beavis — огнемет;
shotgun — догадайтесь сами.



МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

СТРАТЕГИИ

Army Men: Toys in Space



Во время игры нажмите 'backspace' и наберите строку «**!throw me a frickin bone here**», чтобы иметь возможность пользоваться остальными кодами. Их также надо набирать, нажав 'backspace'.

!captain scarlet — режим Бога.
!full monty — режим Бога плюс все item'ы.
!stay frosty — Sarge получает ForceField.
!henry — 30 Insecticide спреев.
!harsh language — 20 мухобоек.
!here's a lockpick... — неограниченный напалм.
!mib — Sarge получает лазерную винтовку.
!this one goes to eleven — получаете 3 напалмовых взрыва.
!scotty — получаете 3 **«SpaceMen Reinforcement»**.
!hey stifler — неограниченный клей.
!one time... — 3 бейсбольных удара.
!spiny norman — 3 удара молотом.
!let me down — здоровье **Sargec'a** почти исчезает.
!pump me up — **Sarge** получает стероиды.
!rate me — показывается значение FPS.
!roody-pooh — неограниченная воздушная атака (**Air Attack**)
!the meek — потерпеть поражение в сценарии.
!cut to the chase — выиграть сценарий.
!halloween — вражеские войска превращаются в зомби.
!time for bed — проиграть сценарий.
!mona lisa — получаете случайный item.
!florence — неограниченная аптечка.
!johnny ricco — три парашютиста.
!peep show — 3 рекона (**Recons**).
!heavenly glory — три воздушных атаки.
!yippee!!! — получаете винтовку **Sniper**.
!penny — неограниченная M80.
!hey dante — неограниченный аэрозоль.
!the sun — вечное увеличительное стекло.
!whistle and flute — **Sarge** получает **Flak-Jacket**.
!i woke up this morning — 9 Blue Disguise.
!no sunblock — 9 Tan Disguise.
!incognito Gives — 9 Grey Disguise.
!i got two words for ya... — получаете MineSweeper.
!haunt haunt haunt! — 10 взрывчаток.
!sprinkles — 30 мин.
!i like to keep this handy — неограниченная базука.
!patty melt Gives — вечный огнемет.
!you want some — много гранат.
!disco inferno — Sarge горит, но это не причиняет ему никакого вреда.
!disco is dead — погасить огонь на Sarge.
!no one expects — вызвать несколько вражеских юнитов.
!italian job Sets — мощнейший взрыв вокруг Sarge.
!its dark — спрятать все вражеские юниты на мини-карте.
!door — телепортация Sarge в позицию курсора.

Force 21



amazon — убрать все деревья;
avatar — желтые ящики вокруг машинок и зданий;
london — безоблачная погода;
hasselhoff — вы сразу же проиграете;
ispy — отмена тумана войны (**Fog of War**);
polytheism — все становятся невидимыми;
killenemy — убить всех врагов;
chessmatch — 100%-й радар;
commanders — отмена эффектов **Commanders**;
stratperspective — изменение вида;
novictory — отмена победного результата;
hurt — повредить первое транспортное средство во взводе;
chillout — машинка блокируется на месте;
seattle — убрать горизонт;
gameoverman — мгновенная победа.

ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Rainbow Six: Rogue Spear



Жмите [**Enter**] и в появившееся окошко вводите коды:
teamgod — режим Бога для всех членов команды;
stumpy — режим Stumpy;
nobrainer — что-то связанное с использованием мозгов;
explore — условия, при которых победа невозможна;
5fingerdiscount — обновить Inventory;
bignoggin — режим Big Head;
meganoggin — режим Mega Head;
clodhopper — режим Clodhopper;
1-900 — тяжелое дыхание;
turnpunchkick — боковой скроллинг;
theshadowknows — невидимость;
teamshadow — невидимость для всех членов команды.
Там же можно набрать следующие коды, в результате чего изменится внешний вид карты: **normalcolors, panickedcolors, roestatecolors, roe-speedcolors, combatstatecolors, behaviorcolors, psychstatecolors, threatawarenesscolors, alert-nessstatecolors, alertnessstatecol-ors, aiplancolors, levelmaps, test-plan, drawplan, pathpointlinks, cov-erpoints, pathpoints, objectwalls, obstaclewalls.**

Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)

Нажмите [;], после чего введите:
teamgod — режим Бога для всех членов вашей команды;
playergod — режим Бога для одного выбранного персонажа;
5fingerdiscount — восстановление всех патронов и item'ов;
explore — режим Explore.

Hidden & Dangerous

Наберите слово '**iamcheater**' в меню или стартовом экране.



А следующие коды вы сможете набирать уже во время игры. Если чит сработал, услышите короткий звуковой сигнал.
quickload — загрузка последней сохраненной игры;
nohits — режим Бога;
goodhealth — восстановление здоровья;
openalldoor — открываются все двери;
allitems — все Item'ы становятся доступны;
killthemall — чит убивает всех врагов;
showtheend — наберите этот код, если хотите посмотреть филальный ролик;
gamedone — окончание текущей миссии;
gamefail — Fail Current Mission;
resurrect — все члены вашей команды неожиданно воскресаю;
funnyhead — режим Big Head;
enemyf — увидите вашего врага;
debugdrawwire — режим Wire;
playercoords — отображние вашего текущего местоположения;
laracroft — альтернативная униформа.

Примечание: приведенные коды не будут работать, если у вас установлен патч версии 1.1. Однако некоторые из них все же можно будет использовать, если в начале вместо **iamcheater** набрать **iwillcheat**.

RPG

Clans

Во время игры нажмите '**t**', чтобы вы-вести окошко чата. Туда введите сле-дующие коды:
/godmode — режим Бога.
/nextlevel — перейти на следующий уровень.
/room # — телепортация в комнату номер #.
/spawn # — объект номер #.
/moregold — 100 золота.
/tinymonsters — крошечные монстры.
/tinyplayers — крошечные игроки.
/insanity — монстры атакуют друг друга.
/repeat — повторение последнего введенного чита.
/trig — эффект неизвестен — попро-буйте сами.

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



СИМУЛЯТОРЫ

Descent: Freespace 2

Во время игры наберите **www.freespace2.com**. После чего появится сообщение «**Cheats activated**». Если вы его увидите, можете смело нажимать тильду (~) и следующие буковки. При этом тильду надо удерживать.
C — возможность посылать сообщения вашим врагам.
K — уничтожить цель.
Shift K — уничтожить подсистему.
Alt K — получаете 10-процентное повреждение.
I — неуязвимость.
Shift I — неуязвимость цели.
O — переключение физики полетов.
Shift W — бесконечные боеприпасы для всех кораблей (в том числе и для ваших).
W — бесконечные боеприпасы только для ваших кораблей.
G — все основные цели миссии считаются достигнутыми.
Shift G — все второстепенные цели миссии считаются достигнутыми.
Alt G — все дополнительные (**bonus**) цели миссии достигнуты.
9 — скроллинг второстепенных видов оружия.
Shift 9 — то же самое в обратном направлении.
0 — скроллинг основных видов оружия.
Shift 0 — то же самое в обратном направлении.
R — определение цели для команды.
Примечание: вы не сможете пройти миссию, если будете пользоваться читами. Можно, правда проделать следующее. Начните сингл-миссию и активизируйте чит неограниченных боеприпасов, выйдите из миссии (не обязательно ее заканчивать) и вернитесь к вашей кампании. Теперь у вас будут неограниченные ракеты и возможность проходить миссии, продвигаясь по кампании.

ACTION

Gulf War: Operation Desert Hammer



Во время игры жмите [**Enter**] и вводите коды:
power me — режим Бога — все здоровье, оружие и боеприпасы;
regen me — режим Бога, все здоровье;
call strike — вашим врагам наносятся повреждения;
done — пропустить уровень;
goodkeys — меняются установки Keymap 1 и 2;
hud — я не понял, что происходит, попробуйте сами.

Descent 3

IveGotIt — доступны все виды оружия, полная энергия и броня.
BurgerGod — режим Бога.
TreeSquid — открывается вся карта.
MoreClang — переход на следующий уровень.
DeadOfNight — уничтожение всех ботов.
FrameLength — отображение FPS.
ByeByeMonkey — вид Chase.
Shananigans — странные текстуры.
TubeRacer — повреждения равняются 210.
Teletubbies — изменяется солнце.



СТРАТЕГИИ

Railroad Tycoon 2: Gold Edition

Нажмите [**Tab**] и введите один из следующих кодов:



BigfootGold — вы побеждаете и одерживаете «золотую» победу.
BigfootSilver — «серебряная» победа.
BigfootBronze — «бронзовая» победа.
Bigfoot — «золотая» победа.
BoBo — поражение.
King of the hill — получаете $100 000.
Powerball — компания + mill за $100.
Slush fund — компания + mill за $1.
Speed Racer — скорость поездов возрастает вдвое.
Casey Jones — все поезда ваших конкурентов разбиваются.
Show me the trains — все двигатели.

C&C: Tiberian Sun



Бесконечная огненная стена (**Firestorm Wall**).
Если у вас есть полностью заряженная **Firestorm Wall**, вы можете сделать так, что она будет работать вечно, без необходимости выключать ее для подзарядки. Для этого сначала полностью зарядите ее и включите. Перед тем, как она выключится или у нее кончится зарядка, продайте все электростанции или просто приостановите их работу. На иконке **Firestorm Wall** появятся слова **On Hold**, а ваша стена будет работать вечно, пока вы снова не построите или не включите электростанции.

Dungeon Keeper 2

Во время игры нажмите **CTRL+ALT+C** для активизации режима введения кодов. Вы не увидите никакого курсора, просто услышите звук. Читы должны набираться точно так, как они представлены, включая пробелы, где они есть. И даже если вам кажется, что код не сработал (эффект сразу не виден), на самом деле это не так. Некоторые коды, возможно, не будут работать во всех версиях игры. А вот и сами читы:

show me the money — получаете немного денег;
now the rain has gone — показывается вся карта;
feel the power — уровень всех монстров возрастает до 10;
this is my church — получаете доступ ко всем комнатам;
fit the best — доступны все комнаты и ловушки;
i believe its magic — доступна вся магия;
do not fear the reaper — следующий уровень.
Игру можно начать с любого уровня. Для этого запускайте ее со следующими параметрами командной строки: **dk2.exe -level** (имя уровня). Все уровни лежат в следующей директории:

DK2DIR/DATA/EDITOR/MAPS/. Уровни кампании называются **level1 — level20**, однако есть исключения: шестой уровень называется **level6a** или **level6b**, одиннадцатый — **level11a**, **level11b** или **level11c** и пятнадцатый — **level15a** или **level15b**. Секретных уровней всего пять, и они имеют названия **secret1 — secret5**.

Homeworld

Чтобы попользоваться читами, запустите игру со следующими параметрами командной строки:
/debug — включить режим отладки,
/dockLines — показывать направления при заходе в док,
/gunLines — показывать линию огня,
/noSound — отключить звуковые эффекты,
/noSpeech — отключить речь.



Рудольф Сикорски

ЗВЕЗДЫ, КОТОРЫЕ ВСЕГДА С ТОБОЙ

Master of Orion — феномен бессмертия

Я заметил: в статьях рубрики «ИГРЫ, ЛЮБИМЫЕ НАРОДОМ» очень модным считается для начала пофилософствовать, что такое «любовь» да кто такой «народ». Причем народом каждый раз оказывается лично автор. Не буду ломать традицию. Итак: в народном смысле я буду демократичнее. В мой народ входит еще, как минимум, четыре человека. Я их специально опрашивал, и они согласны войти.

А «ЛЮБОВЬ» — понятие двусмысленное. Только не надо грязи, я о другом. Что такое «народная любовь» применительно к игре? Во-первых, это может быть игра, которая в свое время сделала эпоху. Никто мимо нее не прошел, буквально все хоть немножечко, да поигрались в нее. Затем умиленные разработчики наклепали кучу ее клонов, отпрысков и прочих бастардов — улучшили графику, испортили интерфейс и т. д. Игра породила целый класс подобий, а сама отправилась пылиться «в историю, в мифологию, куда отправилась, туда и отправилась». Все помнят «Цивилизацию»-I, или «Дюну»-II, или «Вольфа», но никто в них уже не играет. Разве что на работе, если хозяева-жмоты и компьютерный парк не менялся 4 года.

Второй случай интереснее. ИГРА, может быть, и не такая популярная. Половина народа, может, ее и не заметила, а из остального электората 2/3 не зафанатели. Зато оставшаяся 1/6 зафанатела и подсела. Стала она для них милее прочих всех — ну просто «встретились два одиночества». Причем издатели с разработчиками ради 1/6 палец о палец не ударили, клонов не выродили. А значит, изначальная игра осталась уникальной. Незаменимой в своей экологической нише. И обрела бессмертие (или хотя бы кусочек бессмертия типа 1/6). Поклонники ее давно уж завели всякие Пентиумы, но никуда не деться от старушки — нет альтернативы. Даже на мучения идти приходится - вам, гонщикам за модой, не понять, каково из-под 98-х запускать принципиально DOS'овскую, да еще криво сломанную игру. Почему сломанную? Потому что диск — блаженной памяти 1995-го года. И рад бы поставить легальную версию, а где взять?

Вот такая она, НАСТОЯЩАЯ-ТО любовь. Это вам не ностальгия какая-нибудь. Вот люди вздыхают по «Абрамсу» или «Глазу Бихолдера» и плачут: «Это были впечатления… где найдешь теперь такой?» А я не плачу. Решив написать для этой рубрики, я не искал в пыльном чулане игру, «любимую мною». Я просто вошел в Norton Commander и кликнул orion.exe. Мои звезды — всегда со мною. Да, вы уже догадались — в подзаголовке не просто так написано Master of Orion. Именно эта игрушка почему-то осталась незаменимой. Сейчас я и попробую объяснить, почему.

Предуведомление. *Поскольку автор доказывает, что его любимая игра — самая лучшая стратегия всех времен, постольку он все время роет яму под общепринятый столп, опору и эталон пошаговых стратегий. Ну вы догадались. Однако, дорогие цивилизаторы, сразу банановыми шкурками не кидайтесь. Цивилизованнее надо быть. Инвективы нашего автора направлены не против того, чем «Цивилизация» была, а против того, чем стали ее отпрыски (в массе своей незаконнорожденные). В конце концов, если кто-то думает, что ему известен рецепт идеальной пошаговой стратегии... При нынешнем убогом положении дел в этом жанре такого человека стоит выслушать. А вдруг устами ламера глаголет истина? — П. Курков.*

Наши звездолеты прилетают не туда

Давай махнем на все рукой,
Уйдем на звездном корабле
В туман галактик, дым комет,
А боль оставим на Земле...
КСП, автор неизвестен (мне).



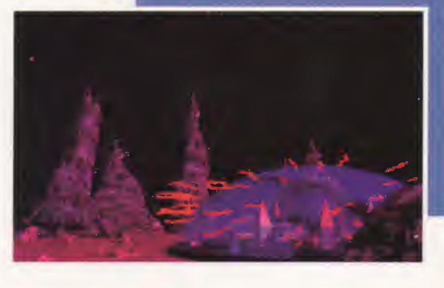
...И еще я заметил: авторы этого раздела немыслимо круты. Их игровая карьера уходит корнями во времена невообразимые. «Спектрум»... «Корвет»... ЕС-1010... компьютер Бэббиджа... Я — не крут. Координаты моих корней стандартны по всем трем осям. Год — 1992, машина — 286, «Цивилизация» — I. Через год мы прошли ЕЕ раз по двадцать и задались естественным вопросом: «Что дальше?» Игровых журналов тогда, кажется, почти не было. Internet'ом в России если где-то уже





Гнольский ученый сообщает своему хозяину о новых открытиях. Не понимаю, как можно играть за таких уродов. Правда, у них всегда масса денег…

и пахло, то мы не чуяли. Вакуум информации заполнялся слухами. Слухи, видимо, порождались такими же бедолагами, выдававшими мечтания за действительность. Так появились «сведения», что грядет продолжение «Цивилизации». Якобы тот самый неоднократно запущенный нами звездолет куда-то долетает — и начинается межзвездная стратегия. Между прочим, именно тогда это было бы очень логично. Почему Мэйер тогда же не сделал продолжение, а принялся за римейк — не понимаю. Политика, наверное. Маркетинг, блин. А когда SS имени Сида Мейера все же доплелся до Альфы Центавра — что-то уже сдохло. (Между прочим, летел он семь лет реального времени — именно столько потребовалось бы настоящему звездолету. Интересное совпаденьице… — *Прим. П.К.*) Баклан, прилетающий поздно, пролетает мимо.



Но я — про слухи. А слухи те обрастали убедительными подробностями. Например, в эту новую игру можно будет импортировать финальный сэйв из «Цивилизации». Сколько колонистов загрузил, какие открытия на момент старта имел, с тем и высадишься. Смейтесь, смейтесь. Но когда на горизонте объявился первый «Орион» — сначала, опять же, как слух — многие его так и восприняли. Все, прилетели.

При первом же знакомстве иллюзии рухнули. Никакой Альфы Центавра. Никакого импорта самого удачного сэйва с заботливо припасенной дискеты. Наоборот — далекое-далекое будущее… черт-те какая галактика… и какие-то беженцы, призванные возродить какую-то славу. Но мы сели и поиграли. Потом еще. Потом еще. Потом переглянулись и подумали — какого черта? Колония на другой планете имеется. Алиенские расы — в наличии. Наука, техника, развитие, экономика, дипломатия? Хоть… с маслом жуй. Так не все ли нам равно, куда в результате залетел наш SS (в новой терминологии — colony ship)? Главное — нас пустили хоть в какую-то галактику.

Вот так мой звездолет, вылетев из Civilization I, благополучно прибыл в Master of Orion. И я до сих пор об этом не жалею. Попробовал тут пару раз высадиться в Alpha Centauri. Все-таки ностальгия… Нет, не пошел процесс. Душно как-то там и тесно. Но это, конечно, личное. Может, я в душе звездолетчик и нуждаюсь в необъятных просто-

Блин первый: комьев не обнаружено

Создатели первого Master of Orion на опыт «Цивилизации» не опирались. Стандартом «по умолчанию» творение Сида Мейера стало уже позже. А схожие моменты объясняются ковергенцией. Каждый, кто плавает, должен иметь плавники.

В MoO I можно было выбрать только размерчик галактики и число оппонентов (от 1 до 5). Далее предлагалось на выбор 10 рас. Каждая обладала своими достоинствами. Люди, например — торгаши и дипломаты. Кроме них на гуманоидов смахивали только псионцы (умники-технари с внешностью карикатурного ученого) и колоритнейшие дарлоки (по профессии — шпионы, а с виду — сущие назгулы или там темные эльфы).

С остальными расами разработчики тоже фантазировать не стали. Все они, кроме угрюмых силикоидов, — продукт явно земной зоологии. Меткие мрршанцы — просто кошки. Грозные в наземном бою бульрати — типичные медведи. И так далее.

Последний выбор — флаг. Патриотические зеленый или голубой (патриотический, потому что наш Руди — патологический патриот человечества. Зеленые холмы голубой Земли и все такое, а вовсе не что-то другое. — *Прим. П.К.*); сомнительные красный, белый и желтый; наконец, мрачный лиловый. Черного почему-то не давали. Если надоедало быть правильным землянином, я под лиловым флагом играл за дарлоков. Кстати, к этому стягу и корабли прилагались самые зловещие по форме.



Самобытной была научно-экономическая система. Никаких «зданий» и прочих штук, кроме кораблей, на планетах не строилось. Видите справа от карты табло с пятью полосками? Это и есть окно выбранной планеты (в MoO I планеты тождественны звездам; упрощение, конечно…). Длина полоски — сколько вы отстегиваете (сверху вниз) на планетарную оборону, на строительство заказанного тут корабля, на развитие промышленности, на экологию планеты и на науку. Полоски не резиновые. На сколько оттянете одну — на столько съежатся другие. Баланс…

В науке — тот же принцип. Имеется шесть базовых направлений. Внутри каждого — масса открытий. Что в данный момент нужнее, на то и направляете все силы. Вон у меня на картинке явная нужда в «Планетологии», потому что вокруг все планеты богатые, но ужасно хостильные. (Как это будет по-русски?.. Ага. Тем же страдают и «цивилизаторы». Кто здесь посмел наши «гранарии» и «чариоты» обозвать «амбарами» и «колесницами»?) Люди на таких планетах только в спецбазах могут селиться. Это силикоидам (огурцы каменные, одноглазые) все равно, где жить.

Грезы об Орионе

...Сейчас выпускается огромное количество книжек, написанных по мотивам компьютерных игр. В основном это — рекламно-коммерческие мыльные пузыри. Берется сюжет раскручиваемой игры и под заказ пишется боевик. Цена им всем — за пятачок пучок. Единственное в России исключение связано как раз с Master of Orion. Действие дилогии Сергея Лукьяненко «Линия грез» и «Императоры иллюзий» происходит на фоне вселенной MoO. И дилогии это не повредило. Оба романа — замечательные представители того жанра «умного боевика», в котором Лукьяненко является очевидным лидером. (Какие слова! По всему видать записного рецензента! Руди, я, так и быть, добуду тебе лукьяненковский автограф. — *Прим. П.К.*) А причина, наверное, все та же. Мир MoO очень свободен. Стало быть, пластичен. Талантливому писателю не пришлось ограничивать свой текст рамками заданного мира. Он легко подогнал эти рамки под свой замысел. Наверное, во вселенной MoO смогут уместиться десятки «умных боевиков». И ни один из них нисколечко не будет походить на другой.

рах («звездолетчик»... слово-то какое красивое... раньше это, помнится, называлось «клаустрофобия»...— *Прим. П.К.*)?

Нация индивидуального пошива

— «Президент — отец народа»,— оживляясь, сказал Р. Квадрига.— Эскиз в золотых тонах... «Президент на позициях». Фрагмент картины «Президент на обстреливаемых позициях».

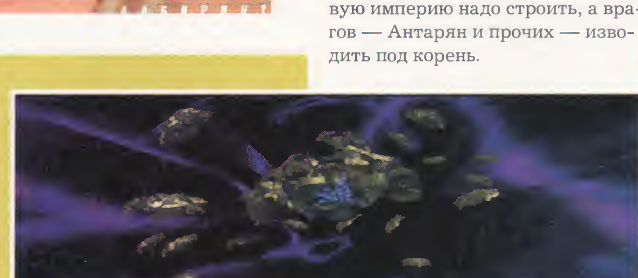
А. и Б. Стругацкие

Master of Orion I не очень-то отличался от обычной стратегии. Просто очень вовремя появился. Массы желали к звездам. Может, он канул бы бесследно. Все проходит. Но как только MoO I стал чуть-чуть приедаться, до нас добрался Master of Orion II: Battle at Antares. И время прекратило течение свое. Развитие пошаговых стратегий с выходом MoO II остановилось.

Я понимаю: заявление сильное. Граничащее с наглостью. Оправдываться не стану — постараюсь объясниться. По-моему, все игры вообще делятся только на две категории: игры действия (action) и «игры миров» (термин мой). Остальные категории — от лукавого. Вся суть — в отношении игрока к событиям. В action он ощущает себя участником происходящих на экране событий. «Вживается» в какой-то крутой образ. А в «играх миров» он вживается в заэкранный мир и отождествляет себя с какими-то личностями этого мира. Поэтому и стратегии, и RPG — это все условность. Две стороны одной медали. Следовательно, самое главное в стратегиях и RPG — атмосфера реальности, логичности событий. Возможность свободного выбора. Нелинейность, если хотите.

Так вот, MoO II и посейчас остается самой свободной и нелинейной стратегией. Я не говорю, конечно, про сетевые мироздания. Против лома (в лице живых партнеров) нет приема. Но в single-номинации «Орион» уникален. Вы хочете фактов — их есть у меня. Пойдем по порядку.

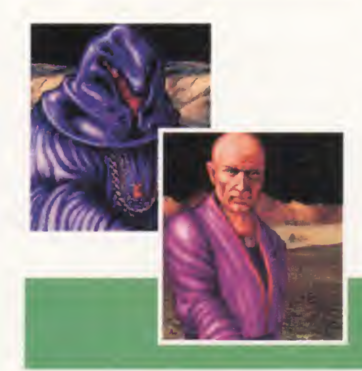
Загрузились. Посмотрели ролик о том, как злые пришельцы из ниоткуда разносят нашу патрульную базу. Прочитали душещипательную историю: всех убили, осталось только чуть-чуть в спасательной шлюпке, где-то сели, новую империю надо строить, а врагов — Антарян и прочих — изводить под корень.



А это уже из заставки ко второму, главному и великому MoO. Вот он летит, злобный Флот Антарян, наш главный враг... о котором, честно говоря, всю игру можно не вспоминать...

Далее — генерация мира. Пока ничего особенного. Уровень сложности, размер галактики, число рас в игре (до 8), возраст галактики (чем древнее, тем больше землеподобных планет, но меньше сырья), стартовый уровень. Я всегда стартую с самого низа, когда еще ничего вообще ни у кого нету. Так интереснее, хотя в начале и утомляешься жать «next turn».

Затем — выбор расы. Рас здесь 13, их внешность стала поэкзотичнее. К сожалению, дарлоки потеряли свой таинственно-инфернальный облик. Стали какими-то рептилиями. Зато представитель человечества просто очарователен!



В MoO I это был моложавый мужественный блондин, пошлый секс-символ в голубой униформе. А здесь — серьезный, бритый наголо мужик с оттопыренными ушами и пронзительным взором. Сходство с Рудольфом Сикорски просто потрясающее! (Примечание для тех, кто книжек не читает. Сикорски во вселенной братьев Стругацких — довольно зловеций лидер КОМКОНа-2, организации, в мире светлого будущего исполняющей функции КГБ и ФСБ. — *Прим. П.К.*) Сразу видно: эти humans'ы — вполне конкретные люди... Так что мой выбор почти предопределен. Есть там еще одна человекоподобная раса, элериане, но ее представляет какая-то толстомордая тетка синюшного вида... (Э-э, так ты у нас не только антропоцентрист, но и мужской шовинист? — *Прим. П.К.*)

Но это все лирика. Главное — четырнадцатая кнопочка по имени «Custom». Она позволяет сформировать себе расу по вкусу. Точно так же, как в RPG происходит генерация персонажа. У вас есть 10 очков, на них можно набрать разных полезных свойств. Выбрать форму правления, уровень боевых навыков, способности к науке или дипломатии, свойства родного мира и т. д. Если на что-то желаемое очков не хватило — есть выход. Кроме положительных качеств имеются отрицательные. Например, вы можете решить, что ваш народ не очень-то любит шпионить, или ваш изначальный мир беднее среднего. «Цена» таких качеств тоже отрицательная. Параметры, которые для вашей любимой стратегии не так важны, можно установить на «штрафном» уровне — и высвободятся лишние очки для чего-то нужного.

Сейчас самые модные стратегии — «с элементами RPG». А MoO II вообще можно назвать «ролевой стратегией». Только в «роли» любимого персонажа выступает вся раса целиком. Вот вам и первая из возможных свобод. Хорошо сбалансированный народ — половина успеха. Но баланс

может быть самый разный. Можно проломиться сквозь игру расой воинов; можно задавить всех интеллектом; можно всех обаять и заставить себя любить; а можно у всех все по-тихому красть, натравливать их друг на друга и бить исподтишка. Видите, как смахивает эта фраза на абзац из статьи про RPG?..

Основной экран (карта). Клик по звезде показывает ее планетную систему с комментариями о планетах. Между прочим, от турна к турну планеты перемещаются по орбитам, как им положено по астрономии...



Вот такими становятся колонии (и небеса над ними) ближе к концу игры по принципу «всех убью, один останусь». Игра на дипломатическую победу заканчивается, как правило, раньше.

Далее мы опять-таки выбираем себе фамильные цвета — и машина генерит галактику. В «огромной» галактике сотня звезд. Или больше. У большинства — от 1 до 5 планет. Есть место разгуляться...

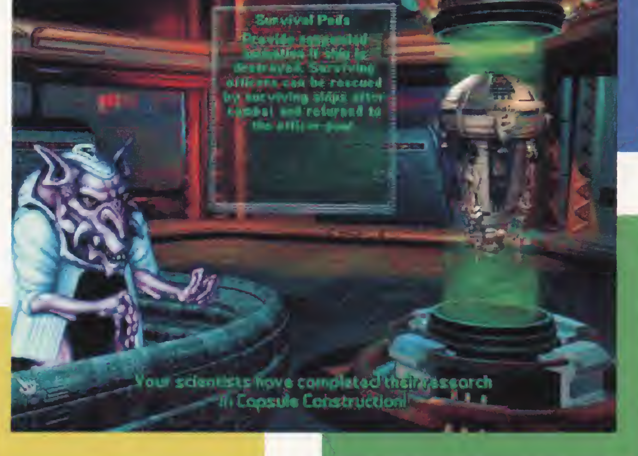
Имперская мощь любого калибра

На заре уходим мы в полет
В облаках растаял звездолет
Помаши рукой земле,
Дяде лысому в Кремле,
Ведь мы летим на фирменном сопле!

МФТИ'шный фольклор

К пресловутым «элементам RPG» относится также наличие в игре персонажей. Периодически к вам приходят разные личности и желают наняться на службу. Они бывают либо пилотами, либо администраторами. Пилоты поднимают разные боевые качества кораблей и эскадр, к которым приписаны.

Администраторы улучшают положение дел на планетах системы, управлять которой посажены. Под тех и других отведено всего по 4 слота, так что при найме надо быть разборчивее. С опытом способности персонажей возрастают. Но какой-нибудь узкий спец по морали никогда не заменит многостаночника, повышающего в «своей» системе производство и пищи, и промышленных «молоточков», и научных «колбочек».



Гнольский ученый сообщает своему хозяину о новых открытиях. Не понимаю, как можно играть за таких уродов. Правда, у них всегда масса денег...

Да, экономика в МоО — «цивилизационного» типа. Каждая планета — как город. Производит «колоски» для брюха населения, «молоточки» для строительства и «колбочки» для исследований. На каждой окучиваемой планете нужно строить те или иные полезные здания. Новые открытия — новые сооружения, и т. д. Однако имеется очень полезная возможность: назначить план строительства на семь позиций вперед. Выставил на новой планете джентльменский набор первичного развития — и спи, отдыхай. А если какие новшества открылись, список всегда можно изменить. Кажется, прочие стратегии переняли эту опцию от силы год назад.

Военные сооружения строить совершенно необходимо. Это в «Цивилизации», по-моему, бараки и городские стены даром жрут деньги. А здесь простая ракетная база — довольно надежная защита. Если не от вражков, то от прочей нечисти (см. «Бестиарий»). Что касается орбитальной базы, то без нее развитой планете вообще никуда. Помимо того, что это мощный оборонительный рубеж, база позволяет строить и *рефитить* корабли — вашу опору и надежу.

А вот отсюда — подробнее. Корабельное дело в МоО II — отдельная песня. Такого я не встречал ни в одной стратегии. На корабли, которые предлагаются «по умолчанию», можно сразу наплевать и забыть. Кроме самых первых, когда вы еще ничего не открыли и выбора нет. В дальнейшем каждый тип корабля создается лично, в специальном дизайнерском окне. В пределах выбранного корпуса можно экспериментировать с оружием и спецсистемами, как душа пожелает. Ограничение только одно: любимый девайс может не влезть в дешевый корпус. Габариты помешают. Если вы особый эстет, можно вообще абсолютно все корабли флота склепать по индивидуальным проектам. Чтобы и двух одинаковых не было.

Но и это еще не все. Прогресс не стоит на месте. Оружие, компьютеры, силовые щиты — устаревают. Для такого случая существует Refit. Получили новые технологии — перегоняете устаревшие корабли в ближайшую систему, где

Приблудные персонажи-администраторы — выходцы из самых разных рас. Частенько даже не из тех 13, что есть в игре, а какие-то совсем экзотические. Но служат верно. Около каждого написано, какая от него польза проистекает подведомственной системе.

есть база, и модернизируете по своему усмотрению. Именно по своему. Это не банальный автоапгрейд, когда умные дяди заранее за вас прописали, как будет лучше. (Да уж... «Мастерская Леонардо произвела всех ваших слонов в крестоносцев»... помню, помню... — *Прим. П.К.*) И снова можно каждый корабль перестроить особо. Скажем, из половины старых фрегатов сделать ракетоносцы, из другой половины — мониторы (пушка только одна, зато большая).

А разных видов оружия и спецсистем, вполне современных на каждый данный момент — масса. И у каждого — свои собственные ТТХ. Так что выбор будет нелегким. Но это *ваш* выбор.

Вот и вторая степень той свободы, о которой я говорил. Каждый кораблик вам не дядя с бугра сочинил. Вы его сами придумали. Здесь линкоры, обстреляв пехотные позиции, не тонут от изнеможения, потому что им так доктор прописал. Если ваш гордый флот до обидного быстро гибнет под огнем единственной вражеской базы — вы и виноваты. Кстати, о врагах. Давно пора о них поговорить. Тем более, что врагами им быть не обязательно...

Мои закадычные вражки

На Земле читали
в фантастических романах
Про возможность встречи
с иноземным существом
Но мы давно забыли десять
заповедей рваных,
Нам все встречи с ближним
нипочем!

В. Высоцкий

Иногда могучий флот нужен не для боя, а для мира. В реальной политике это банальность. В играх это — бессмыслица. Кроме МоО.

Здесь можно выиграть лаской. Конечно, все равно придется провести пару-тройку показательных войн, но потом останется только держать порох сухим и оплетать галактику сетью договоров.

Дипломатия в МоО — на реальном уровне. У игрока никогда не возникает бессильного бешенства, характерного при попытках вести переговоры в «Цивилизации». Ну, вы помните: самые логичные действия не предусмотрены в опциях или внезапно из них исчезают.

А в МоО можно все. Заключать торговые пакты, пакты об исследованиях и пакты о ненападении. Можно заключать еще альянсы, но я не советую. Ваш союзник почти наверняка попытается втянуть вас в свою очередную войну, вам не нужную. При отказе — обидится и порвет все соглашения. Добиться любви соседей можно и на уровне пакта о ненападении. Особенно если при генерации расы был выбран полезный параметр «харизма».

Аудиенция у правителя расы мекларцев. Дипломатическое меню, видимое слева, — только верхушка айсберга. Там один пункт «Demand» насчитывает восемь позиций...



Этот веселый робот — диктор GNN (Галактического вещания). В мире постоянно что-то случается, и он не забывает нам про это рассказывать...

Можно также обмениваться знаниями. Это куда выгоднее, чем в «Цивилизации». Если вы при создании расы не выбрали параметр «творчество» (а он дорогой...), то многих полезных вещей вы сами никогда не откроете. Пройдете мимо. Так тут устроено дерево технологий. Но соседи — в том же положении. Так что между «нетворцами» идет постоянный обмен.

Наконец, можно от соседа что-то потребовать. Дань или технологию. Объявить войну вашему врагу или прекратить войну с вашим союзником. Или вообще отдать вам спорную планетную систему. Реакция на требования — вполне жизненная. По обстоятельствам. Если сосед загнан в угол или вы ему много сделали добра (например, периодически дарили устаревшие технологии) — он на все согласится. Но может и обидеться, и в драку полезть. Все, как у людей. Главное, вы МОЖЕТЕ договариваться о чем угодно. Ваши естественные движения не урезаны волей разработчика. Вы свободны в действиях.

Все перечисленное кажется знакомым? Да, это — дипломатическая система Alpha Centauri. Почти один к одному. Только МоО II вышел на три года раньше...

Вся эта дипломатия — не просто так. Ясно и ежу: нелинейность игры сильно зависит от числа возможных концовок. Самый линейный способ выиграть очевиден: «Всех убью, один останусь». В «Цивилизации» добавился второй путь — постройка того самого звездолета и полный улет. В Master of Orion II решений три. Вместо звездолета можно построить тоннель в параллельное пространство. Именно там живут противные антаряне, от которых все беды. Вынос их злодейской планеты засчитывается за полную победу. Лично мне больше всего нравится третий путь — дипломатический. После того, как все расы друг друга обнаружили, периодически созывается большой курултай. На нем из двух претендентов пытаются избрать Императора Всего. Для этого нужно получить 2/3 голосов. Число голосов у каждой расы зависит от числа ее планет, их общего населения, экономической мощи и т. п. От рейтинга. Вы можете голосовать за себя, но и ваш противник себя не обидит. Причем если рас осталось меньше 5 — выборы уже не проводятся. Мораль: надо со всеми дружить. Главного оппонента изолировать, а слабые расы — сберечь...



Боевой экран. Плоский, конечно. Зато можно хоть как-то контролировать сражение, уводить из боя полудохлые корабли и так далее. А иногда все даже красиво...

Маленький бестиарий

Во вселенной MoO имеются не только населяющие ее расы. Иногда в галактику залетает «Флот Антарян», который может атаковать ваши периферийные системы. Это вовсе не пиратский армянский адмирал. Это напоминают о себе злыдни-антаряне, виновники всех наших бед. Залетный «Флот Антарян» довольно слаб. С вашими кораблями первого поколения он, правда, справится легко. Но планетарная ракетная база от него, скорее всего, отобьется.

Где-то у центра карты всегда располагается звезда Орион. При ней есть чрезвычайно ценная планета — мечта колониста. Но у данного сокровища имеется свой дракон — корабль-страж древней расы. Это очень серьезный противник. На него надо идти ближе к концу игры, и лучше целым флотом. Победив его, вы получаете технологию ультимативного оружия — Death Ray. Если успеваете оснастить им хоть десяток кораблей — военная победа почти обеспечена.

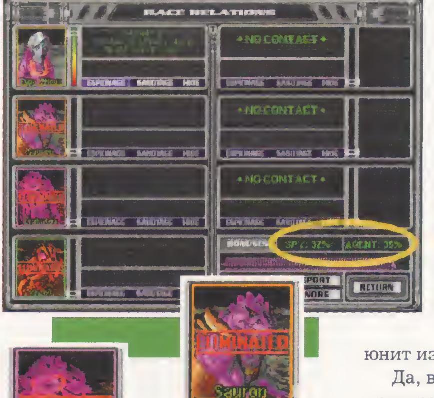
Кроме всего прочего, в игре имеются зловредные космические формы жизни. Они выполняют функции «варваров» в «Цивилизации», но их способы поведения куда разнообразнее. С ними раз на раз не приходится. В иной игре кишмя кишат, а иногда ни одной твари на всю карту нет. Даже скучно. Навскидку могу назвать пять сортов межзвездной фауны. Самый мерзкий — угорь. На планеты он не нападает, но блокирует систему. Ни деньги туда не переслать, ни колонистов, ни грузовой флот с продовольствием. Мерзость угря в том, что он размножается. Не хватило вовремя сил убить одного червя — ан их там уже четверо.

Еще четыре вида — межзвездная амеба, космический кристалл, гидра и дракон. Кристаллы иногда залетают извне и нападают на слабые форпосты. Вовсе необязательно — на ваши.

Но все типы тварей могут водиться и в самой галактике. В таком случае они не летают туда-сюда, а живут в какой-нибудь системе. Правда, эта система — всегда лакомый кусочек. ТТХ у них средненькие. В начале игры лучше не связываться, а при наличии масс-драйва и гиростабилизатора они выносятся на раз. При этом самые сильные в дистанционном бою — гидра и дракон. А амебу лучше не допускать до ближнего боя.

Вся эта фауна (включая антарян) почему-то неуязвима для ионного оружия. При том, что ионные пушки — эффективное и дешевое оружие для 1-2 поколений флота. Дилемма. Иногда для отстрела конкретной твари, если срочно надо, приходится строить отдельный флот со специальным вооружением. А потом уже через рефит ставить ion cannon'ы.





О грустном на закуску

...Советские времена. Приезжий стоит на Дерибасовской и голосует. Подъезжает обшарпанный запорожец.
— Куда едем?
— А разве это такси?
— Слушайте, таки вам ехать или вам шашечки?

Бородатый анекдот

Да, я знаю. Графика в MoO II никакая. Но на вопрос «Как в это можно сейчас играть?» я уже ответил. Этим вот анекдотом. Мне — играть, а не шашечки. Кому шашечки — вон, Trespasser имеется. Вот, кстати, вопрос: а какая должна быть графика в глобальной пошаговой стратегии? Если под «трехмерностью» имеются в виду чудовищные юниты-Годзиллы размером больше гор и городов, которые шляются по Alpha Centauri и Test of Time, то я — пас.

Правда, MoO не помешала бы «трехмерность» в смысле объемности галактики. Космос все-таки, а плоский. Тактический экран (на который переносится действие при сражении) — тоже не фонтан. Космические корабли, выстроившиеся для боя в две шеренги, навевают уныние. Но выбирать-то из чего? Во всех законных и незаконных отпрысках «Цивилизации» никакого тактического экрана вообще нет. Бьются два Годзиллы друг о друга, один краснеет и умирает. Все. Нельзя даже вывести покалеченный юнит из схватки.

Да, в паре космических RTS пространство трехмерное. Но это как раз их минус. На двухмерной-то поверхности любое сражение в «real-time» — бестолковое мельтешение. Игрока только и хватает на то, чтобы самые вопиющие выверты AI нейтрализовывать. Когда пол-армии схватилось с превосходящим врагом, а другая половина в двух кликах увлеченно долбит стену... А в трехмерной RTS игроку вообще отведена роль телезрителя.

Конечно, MoO II — не идеал. Смешно так говорить об игре, которой четыре года. Но она могла бы стать эталоном. Что требуется-то? Трехмерность основной карты и комбат-экрана... Сражения с элементами real-time (именно «с элементами». Как в I-II UFO или Jagged Alliance. Одна сторона может отстреливаться во время хода другой)... Добавление еще и наземного комбата... Чтобы у каждой планеты — свой пейзаж, а не дюжина типовых на сотню... Персонажей побольше... И чтобы с ними беседовать... Собственно, мелочи требуются. И была бы у нас долгожданная пошаговая стратегия нового поколения. Однако не светит нам больше никакого MoO III... Что ж, будем ждать очередную, пятую «Цивилизацию»-III. Или первую IV? А тем временем — **orion2.exe**.

MG



Наземное сражение на фоне города. К сожалению, его нам только показывают. Здесь порулить не дают. А жаль. Пожалуй, это единственное серьезное упущение.

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

МОНИТОРЫ

17'' — народный размерчик

Монитор — то, что реже всего меняется в компьютере, поскольку начинка современного PC через год практически полностью устаревает, хороший же монитор может прослужить пять и более лет…

HDD TEST

Тестирование месяца

Какой винчестер больше, быстрее и дешевле? А может, у них есть еще какие-нибудь характеристики, по которым их следует различать? И не подорожают ли они вместе с чипами памяти?

GeForce

Последнее слово в 3D-ускорителях



Этот новый 3D-ускоритель является столь перспективным и ожидаемым продуктом, что о нем грех не написать отдельную статью.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Навороченные кнопульки

Кнопки, кнопки и еще раз кнопки…

К сожалению, а может, и к счастью, наш журнал выходит не каждый день, а всего лишь раз в месяц, поэтому все осенние перипетии с чипами оперативной памяти, последовавшие за землетрясением на Тайване, мы отразить не взялись. Так что вам остается лишь смириться с тем, что в результате всех этих событий наиболее популярные сегодня 128 Mb DIMM'ы стали стоить, как выразился один специалист по закупкам в компьютерной фирме, «не более $500 за штуку» вместо $100 в конце лета и $70 в начале. Разумеется, судьба 64 Mb DIMM не имеет существенных отличий от старших собратьев — поделите все предыдущие цены примерно пополам.

Одна из причин столь резкого скачка цен в том, что данный природный катаклизм очень неудачно совпал по времени с переоборудованием ряда производств на новые модели чипов памяти, такие, как DR DRAM, они же Rambus.Тем не менее землетрясение было не только в Тайване, вон турки тоже жалуются на капризы природы, так что от грустных новостей перейдем к чему-нибудь более оптимистичному.

Например, к винчестерам. Когда вы в последний раз вспоминали о размерах свободного места на своем жестком диске? Ручаемся, что это было как минимум тогда, когда вы ставили очередную игру, намеревающуюся сожрать сотню-другую мегов. Так что дискового пространства, как и денег, никогда не бывает слишком много. Остается лишь придумать приемлемый компромисс между затратами последних и получением первого. Как раз в реализации этой задачи вам может помочь наш последний тест — IDE-винчестеры от 6 до 15Gb. Вот и читайте на здоровье, особенно не забывая про то, что старые диски все же имеют дурную привычку сыпаться в самый неподходящий момент. Кроме того во многих случаях, скорость игрового процесса определяется и диском тоже, а не только сочетанием процессора и видеокарты.

Про винчестеры вроде все, так что плавно переходим к другой очень нужной, а часто даже самой дорогой части персонального компьютера — к монитору. Что делать, если даже при самой тщательной протирке экрана спиртом и выкручивании яркости и контрастности на максимум вы все равно не видите большей половины картины в подземелье или трюме космического корабля пришельцев? Трубки кинескопов, к сожалению, в течение нескольких лет все же темнеют и садятся, и сделать с этим научно-технический прогресс пока ничего не может. Но не следует особенно расстраиваться по поводу очередных затрат на монитор. Правильно выбранный монитор прослужит вам не один год, в отличие от таких железок, как процессор или видеокарта, которые приходится менять чуть ли не раз в сезон, иначе свежевышедшие игрушки тут же начинают напоминать вам об отставании от передовых технологий преступно малым количеством FPS'ов. По большому счету, не наше дело, зачем вам новый монитор — мы же лишь постараемся рассказать вам о том, что сейчас достойно внимания.

И под конец наворот. В этот раз мы решили обратить внимание на современные клавиатуры и выяснить, какие оригинальные дополнительные функции и возможности встречаются у стандартного, в общем-то, устройства?

Nick A. Skokov

Многие пользователи проводят у компьютера многие часы и дни. Нужная информация воспринимается визуально, через монитор, который может оказывать сильное влияние на здоровье человека, особенно на зрение. Правильно выбранный монитор прослужит лет 5, а то и больше. Все вышеизложенное говорит о том, что к покупке монитора надо подойти самым ответственным образом.

Андрей Кузнецов
Nick A. SKOKOV

Куда стоит пялиться? (мониторы 17″–19″)

Если вы подумываете, что пора сменить монитор, или собираетесь покупать новый компьютер, то, прочитав эту статью, вы получите представление о некоторых современных моделях мониторов.

Почему ЭЛТ 17″–19″?

На сегодняшний день мониторы на ЭЛТ являются наиболее продаваемыми не только в нашей стране, но и во всем мире.

При этом объем продаж 14″ моделей незначителен — они морально устарели и применяются в ограниченной среде. Многие фирмы прекратили их дальнейшее производство, а некоторые магазины — и продажу, потому что часто 14″ монитор стоит всего на 5-10% меньше 15″ аналога.

Мониторы с размером диагонали 15″ активно продаются на нашем рынке и имеют широкий модельный ряд. Однако, глядя в недалекое будущее, можно уверенно сказать, что они обречены повторить судьбу 14″ мониторов. Некоторые известные производители (например, Hitachi) уже прекратили производство и 15″ мониторов.

17″ мониторы составляют серьезную конкуренцию 15″ моделям. Их стоимость постоянно снижается. Распространение новых технологий, таких, как DVD, создание игр, поддерживающих высокие разрешения экрана, обусловливает смещение потребительского интереса к 17″ моделям. А небольшая разница в ценах на 17″ и 19″ модели позволяет более требовательным покупателям приобретать 19″ мониторы.

Серьезным препятствием для покупки 20″ мониторов обычными пользователями является довольно высокая стоимость, как правило, превышающая $1000, и довольно большие размеры, что не позволяет разместить такой монитор на кухне между телевизором и холодильником или на прикроватной тумбочке. На сегодня наиболее интересными и перспективными нам кажутся мониторы с диагоналями 17″ и 19″, которым мы и уделим внимание в этом обзоре.

Технология ЭЛТ

Рассказывая о современных мониторах, нельзя обойти вниманием применяемые в них технологии. Главным компонентом мониторов является электронно-лучевая трубка. В мире существует много компаний, производящих мониторы. При этом лишь только часть из них устанавливает в своей продукции ЭЛТ собственного изготовления. Остальные используют для этого чужие разработки.

По большому счету нет принципиального различия между ЭЛТ обычных телевизоров и теми, которые стоят в наших компьютерах. Поток электронов, испускаемых катодом (пушкой), попадает на экран, внутренняя часть которого покрыта люминофором (фосфором). Энергия этих электронов вызывает свечение люминофора. Электронная пушка генерирует три

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

В каких случаях стоит прибегать к низкоуровневому форматированию жесткого диска?

На самом деле форматирование низкого уровня практически недоступно простому пользователю, а все утилиты, гордо носящие это название, выполняют не более чем эмуляцию низкоуровнего форматирования. Истинный смысл последнего кроется в разметке в заводских условиях рабочей поверхности жесткого диска — доступных пользователю и служебных областей, разметка CHS, создание списка поврежденных секторов.
В домашних условиях вам вряд ли удастся произвести эту операцию, да скорее всего она вам и не потребуется. Если ваш винчестер начинает потихоньку «сыпаться», то есть, конечно, смысл прибегнуть к опции BIOS (если таковая присутствует в вашем компьютере) Back Track List или к программе производителя жесткого диска, которая иногда прилагается к винчестерам. Несмотря на то, что реального низкоуровневого форматирования не произойдет, сбойные сектора будут помечены как непригодные к использованию. Как крайний вариант (например, для устранения последствий удачного набега особо жестокого вируса на ваш винчестер) диск можно сдать в мастерскую, оборудованную специальным стендом, воссоздающим условия, приближенные к заводским.

Как узнать, поддерживает ли моя система жесткие диски большого объема?

К жестким дискам большого объема принято относить винчестеры объемом от 8,4 Gb и выше. Для работы с ними BIOS материнской платы должен поддерживать так называемые расширения INT13. Если такой поддержки нет, система не сможет работать с дисками большого объема без установки дополнительных утилит, таких, как EZ-BIOS. Чтобы узнать, может ли ваша система корректно работать с большими дисками или вам

Hitachi CM643ET 17"

Достаточно мощная для 17" монитора электроника позволяет использовать его до 1600x1200, но при таком разрешении работать с мелкими символами трудновато из-за низкой читабельности.

Горизонтальный шаг точки . . 0,22 мм
Частота горизонтальной развертки . . . . 95 кГц
Ориентировочная розничная цена $430



Hitachi CM650 17"

Укороченная электронная пушка с углом отклонения луча 100°, система улучшенной фокусировки и уменьшенные общие габариты. Рекомендованное разрешение 1024x768x85 Гц.

Горизонтальный шаг точки . . 0,22 мм
Частота горизонтальной развертки . . . . 69 кГц
Ориентировочная розничная цена $379

Hitachi CM753ET 19"

Сначала нам показалось анахронизмом управление функциями меню с помощью набора индивидуальных клавиш на нижней панели. Но в процессе тестирования на разных экранных разрешениях пришлось пересмотреть эту точку зрения. Если часто обращаешься к функциям настройки, то можно сэкономить время, делая это напрямую, без лишних перемещений по меню.

Горизонтальный шаг точки . . 0,22 мм
Частота горизонтальной развертки . . . . 107 кГц
Ориентировочная розничная цена $695

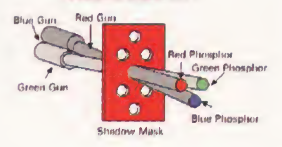


Hitachi

Компания Hitachi (www.hitachidisplays.com) давно и профессионально занимается производством мониторов, используя в них ЭЛТ собственной разработки. Ее кинескопы используют и другие производители мониторов.
Фирма продолжает разработки, направленные на усовершенствование мониторов. Последнее достижение — производство ЭЛТ с теневой маской, где используется усовершенствованный точечный шаг (Enhanced Dot Pitch — EDP). Это позволяет улучшить яркость и чистоту цвета, передачу мелких деталей за счет увеличения площади фосфорных точек и более однородной геометрии изображения. Качество фокусировки изображения в последних мониторах улучшено. Это было достигнуто использованием электронной пушки с усовершенствованной эллиптической и динамической фокусировкой (Advanced Elliptical Aperture, Dynamic Focus — A-EADF). Проще говоря, используется двойная система фокусировки. В новых кинескопах используются также электронные пушки с многошаговой динамической фокусировкой (Multi-step Dynamic Focus — MDF). MDF улучшает фокусировку на 10% за счет использования 5 корректирующих линз, внутреннего экранирования и отклоняющей системы.

луча, отвечающих за красный, синий и зеленый цвет (иногда говорят о трех пушках), при смешении которых и получаются все цвета, которые мы видим на экране. Электронные лучи сканируют всю поверхность экрана последовательно по строкам, вызывая свечение люминофора в течение некоторого промежутка времени. Так происходит формирование изображения.

Существует два основных типа ЭЛТ. Первый из них выполнен на основе классической **теневой маски**.



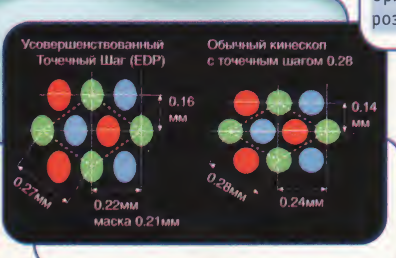
В этом случае экран монитора представляет собой участок сферической поверхности.
В современных моделях радиус этой сферы имеет достаточно большую величину, поэтому внешне экран выглядит почти плоским. Точки люминофора красного, зеленого и синего цвета наносятся триадами. Точки эти имеют очень небольшой размер и находятся на таком близком расстоянии друг от друга, что глаз реагирует на всю «тройку» в целом. Отверстия в металлической теневой маске делаются соответствующим образом, обеспечивая попадание электронного луча в точку люминофора «своего» цвета. Электроны, попадающие в саму маску, а не на люминофор, разогревают ее. Это вызывает расширение и искажение стальной маски, лучи могут попасть не в «свой» цвет. Чтобы избежать этого, в большинстве современных ЭЛТ в качестве материала теневой маски используется инвар: сплав железа и никеля. Инвар имеет очень незначительный коэффициент теплового



19″

Категория 19″ мониторов своим появлением в значительной мере обязана фирме Hitachi. Она одной из первых обратила внимание на существующий разрыв между 17″ мониторами и профессиональными размером 20″–21″. У первых достаточно приемлемые цены, но все еще недостаточно большой размер экрана. Вторая группа позволяла полноценно работать и в профессиональной сфере, но имела при этом в несколько раз большую стоимость. Пустующую промежуточную нишу и заняли 19″ мониторы.

расширения. Следовательно, такая маска наименьшим образом деформируется в процессе работы и обеспечивает более стабильное качество изображения по сравнению с обычной стальной маской. Производители пытаются усовершенствовать этот классический тип ЭЛТ. Так, Hitachi производит кинескопы с усовершенствованным точечным шагом (EDP).



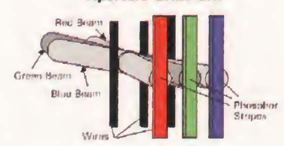
Hitachi CM761ET

В мониторе используется укороченная, высококонтрастная трубка с углом отклонения 100°.

Горизонтальный шаг точки	0,22 мм
Размер экрана	19″
Частота горизонтальной развертки	96 кГц
Ориентировочная розничная цена	$672

Преимуществом мониторов с теневой маской является, как правило, более корректное отображение символов небольшого размера. Оптимальной областью применения для таких мониторов считается работа с текстами, деловой графикой, CAD/CAM-приложениями.

Во втором типе ЭЛТ используется **апертурная** решетка.



В этом случае экран представляет собой участок поверхности цилиндра, т. е.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

потребуется установка утилит поддержки, следует воспользоваться специальными тестовыми программами, например такой популярной, как Data Lifeguard Tools. Помимо проверки BIOS системы на предмет поддержки расширений INT13, эта программа производит еще ряд полезных тестов. Если ваш BIOS устарел и не может корректно работать с дисками большого объема, Data Lifeguard Tools сообщит о необходимости установки EZ-BIOS; в противном случае вы сможете непосредственно переходить к разбивке жесткого диска на партиции и форматированию логических дисков.

По возможности воздержитесь от использования fdisk.exe, особенно ее DOS-версии — эта программа сама по себе никак не проинформирует вас о необходимом конфликте системы и нового жесткого диска. Кроме использования EZ-BIOS для подключения к системе



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

винчестера объемом свыше 8,4 Gb, вы можете прибегнуть к установке дополнительных карт с контроллерами IDE или расширениями BIOS (к примеру, производства компании Micro Firmware).

Я установил в систему новый жесткий диск от Western Digital, а в результате компьютер зависает при запуске, и я даже не могу попасть в программу настройки BIOS.

Это известная проблема, часто называемая «рубежом 2,1 Gb». Ваша система устарела и не поддерживает жесткие диски более чем с 4096 цилиндрами. В этом случае винчестер позволяет преодолеть ограничение при помощи специальной схемы выставления перемычек. Проконсультируйтесь в руководстве к жесткому диску о схеме, подходящей для вашей конкретной модели (если инструкцию вам к диску не приложили, вы можете найти эти схемы на сайте Western Digital). После выставления перемычек вы сможете попасть в настройки BIOS. Установите там тип диска на Auto и приступайте к инсталляции утилит поддержки больших дисков.

Я хочу загрузиться с дискеты, чтобы разбить новый жесткий диск на разделы, но компьютер отказывает грузиться.

Если ваша система не в силах корректно определить установленный жесткий диск, вы можете прибегнуть к небольшой хитрости и «замаскировать» новый винчестер под стандартный. Зайдите в программу настройки BIOS и выставьте следующие параметры для вашего винчестера: Cylinders=1023, Heads=16, Sectors per Track=63. Система будет воспринимать ваш жесткий диск как 520-Мбайт (в зависимости от типа BIOS — 504-Мбайт или 528 Мбайт). После этого вы сможете загрузиться с дискеты. Вообще, 520 Мбайт — это логический предел для стандартной процедуры опознавания

Mitsubishi

Фирма Mitsubishi (www.mitsubishi-display.ru) известна как производитель мониторов и трубок. Фирменную ЭЛТ DiamondTron используют в своих мониторах многие ее партнеры, в т. ч. широко известные Radius, Nanao, ViewSonic (особенно в профессиональных моделях). К наиболее важным «фирменным» технологиям, призванным улучшить качество изображения, можно отнести технологию электронной пушки NX-DBF (Dynamic Beam Formic), корректирующей форму пятна от электронного луча в каждой точке экрана. Интерес представляет и система GeoMACS (Geomagnetic Measurement And Compensation System), позволяющая компенсировать магнитное поле Земли, а значит, добиться однородной стабильной цветопередачи по всему экрану независимо от положения монитора. Экранное меню в большинстве новых мониторов Mitsubishi регулируется с помощью 7 кнопок, расположенных на откидывающейся панели снизу от экрана. В меню можно отметить возможность плавной регулировки цветовой температуры от 5000 до 9950° K, а также подавления муара и раздельного регулирования «подушкообразности» в верхней и нижней частях экрана.



Mitsubishi Diamond Plus 72 17"

Удобные настройки. Приличный запас по яркости и контрастности. В максимальном разрешении 1600x1200 поддерживает развертку лишь в 65 Гц. Геометрия изначально оказалась не слишком правильной, и каждый раз при изменении экранного режима снова приходилось приводить ее в приемлемую норму с помощью настроек экранного меню.

Шаг апертурной решетки	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	86 кГц
Ориентировочная розничная цена	$405



Mitsubishi Diamond Pro 700e 17"

Относится к разряду профессиональных моделей, а посему имеет кучу настроек и регулировок, включая регулировку линейности и «подушкообразности» отдельно по 5 областям экрана.

Размер «зерна»	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	95 кГц
Ориентировочная розничная цена	$585

Mitsubishi Diamond Scan 90e 19"

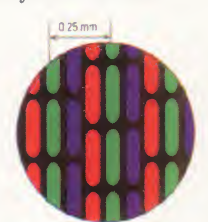
В мониторе использована укороченная ЭЛТ ZENTAN с классической теневой маской, углом отклонения электронного луча 100° и системой улучшенной фокусировки. Основным достоинством такого монитора является его компактность.

Размер «зерна»	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	95 кГц
Ориентировочная розничная цена	$555



поверхность экрана по вертикальной оси абсолютно прямая, а горизонтальная ось образует небольшую дугу. Экран в этом случае имеет еще более плоский вид. Апертурная решетка выполнена из набора натянутых вертикальных металлических нитей. Проходящий между нитями электронный луч вызывает свечение вертикальных полосок люминофора. Чтобы избежать вибрации вертикальных нитей апертурной решетки, используются две (для 17", 19" трубок) горизонтальные демпфирующие нити. Их можно заметить на светлом фоне экрана. За счет того, что апертурная решетка меньше затеняет экран и пропускает больший поток электронов, цвета получаются более яркими и насыщенными. Оптимальной сферой применения таких мониторов традиционно считается работа с графическими приложениями.

Фирма Sony — пионер этого направления. В 1968 г. она начала производство ЭЛТ, выполненных по технологии, получившей название Trinitron. В мониторах Trinitron используется одна пушка с тремя лучами. В 1993 г. фирма Mitsubishi начала выпускать свои ЭЛТ с апертурной решеткой, получившие название DiamondTron. В них — три пушки и трехлучевая система.



Фирма NEC сделала попытку объединить лучшее, что есть в кинескопах с теневой маской и апертурной решеткой. Она сделала свой тип ЭЛТ, где используется щелевая маска (технология CromaClear).



Smile

Данная торговая марка принадлежит международной корпорации KFC. Мониторы под маркой Smile производятся с 1983 г. В Россию эти мониторы тайваньской сборки поступают через немецкое подразделение корпорации Smile Technologies GmbH. Продукция Smile ориентирована на пользователей, для которых наиболее важно соотношение цена/качество.

Smile CA-6748SL(NF) 17"

В мониторе используется кинескоп NEC CromaClear. Как у многих дешевых моделей, максимальное разрешение 1600x1200 точек осуществимо только при развертке 65 Гц, что вряд ли приемлемо для глаз.

Размер «зерна»	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	86 кГц
Ориентировочная розничная цена	$342



Smile CA-8719SL 17"

Укороченный кинескоп от NEC. Этот монитор, в отличие от предыдущего, способен работать при 1600x1200 точек с частотой 76 Гц, что, конечно, неплохо при умеренной цене. Компактные габариты, BNC-разъемы и встроенный микрофон. Были отмечены небольшие геометрические искажения, которые не удалось ликвидировать с помощью регулировок.

Размер «зерна»	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	95 кГц
Ориентировочная розничная цена	$449



Smile CA-8919SL 19"

Это тот же CA-8719, только «раздутый» на пару дюймов. NEC CromaClear, уменьшенные габариты, встроенный микрофон, электроника, судя по характеристикам, также полностью схожа. Из недостатков, пожалуй, отметим не совсем ровные края изображения и несколько неодинаковую фокусировку.

Размер «зерна»	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	95 кГц
Ориентировочная розничная цена	$635



Smile CA-6919SL 19"

В мониторе используется кинескоп Hitachi с шагом точки по диагонали 0,26 мм. Нет никаких технических излишеств, увеличивающих стоимость. Любопытной оказалась звуковая сигнализация, срабатывающая при достижении порогового значения при регулировке. Качество изображения этого монитора особых замечаний не вызвало.

Размер «зерна»	0,26 мм
Частота горизонтальной развертки	95 кГц
Ориентировочная розничная цена	$483

В ней нет сплошных вертикальных щелей. Отверстия в маске выполнены в виде продолговатых прорезей, смещенных в шахматном порядке. Тем самым сохраняется и яркость красок, и более корректная передача формы мелких символов (при более высокой цене ЭЛТ).

Для улучшения качества изображения используются специальные многослойные покрытия, наносимые на внешнюю поверхность экрана. Это позволяет уменьшить блики, отражение внешнего света и увеличить контрастность изображения. В отдельных случаях такое покрытие обладает антистатическими свойствами, что препятствует осаждению пыли.

В последнее время стало увеличиваться количество моделей ЭЛТ с углом отклонения электронного луча 100° вместо классических 90°. Мониторы с такими трубками отличаются уменьшенным размером по глубине и пониженным весом.

Другой тенденцией становится стремление производителей выпускать ЭЛТ со все более плоским экраном. Первыми по-настоящему плоскоэкранными мониторами стали Panasonic с трубками PanaFlat (затем PureFlat). Затем наступил этап визуально плоских мониторов. Фирма SONY начала производство ЭЛТ FD Trinitron, появились мониторы LG Electronics с кинескопами Flatron, Samsung: серия DynaFlat. Термин **абсолютно плоский** монитор в некоторой степени условен. Абсолютно плоской является внешняя часть экрана, а внутренняя все-таки имеет

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

жесткого диска программой BIOS, и, если ваш винчестер большего объема, обязательно замените тип доступа с Normal на LBA или Large. Если такие типы не поддерживаются, нужна замена самого BIOS.

Для разбивки нового жесткого диска я использовал fdisk, как обычно. Все прошло нормально, но, как только я стал загружать систему с загрузочной дискеты, она зависала.

Некоторые версии BIOS некорректно работают с большими жесткими дисками и обнуляют число их головок. В этом случае fdisk запускается и работает, но создает таблицу разделов неверно. При загрузке с дискеты операционная система пытается обратиться к такой таблице на винчестере и терпит неудачу, в результате чего система зависает. Вам следует обновить версию BIOS, если это возможно, либо воспользоваться сторонними утилитами для сопряжения системы с большими винчестерами.

В документации к материнской плате моего компьютера задекларирована поддержка жестких дисков большого объема, однако fdisk выдает сообщение о том, что не может создать ни одного раздела.

В настройках BIOS часто присутствуют ключи Virus Protection или Boot Sector Write Protect, призванные защищать загрузочный сектор диска от проникновения вирусов. Каждый раз, когда вы изменяете структуру разделов винчестера или устанавливаете новую операционную систему, отключайте их.

Что означают габариты (в дюймах) в характеристиках жесткого диска?

Речь идет о форм-факторе винчестеров, а не о их



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

реальных размерах. Так же, как это было с флоппи-дисководами, форм-фактор жестких дисков определяется размером непосредственно единичного намагниченного диска. Стандартными размерами являются 5,25" (аналогичен старым 1,2-дисководам и приводам CD-ROM), 3,5" (габариты 1,44-дисковода или внутреннего Zip-drive) и 2,5" (это уже из области ноутбуков). Форм-фактор жесткого диска повлияет только на то, в какой из свободных монтажных отсеков вы сможете установить винчестер. Реже попадаются также стандарты вертикальных габаритов жестких дисков — FH (3,25"), HH (1,63") и LP (1").

Я хочу разбить новый 9-Gb диск на два равных раздела, однако это не получается; максимальный размер раздела, который мне удается создать, — 2,1 Gb

Причина кроется в используемой файловой системе. Наверняка у вас установлен DOS или ранние версии Windows 95, которые используют архаичную систему FAT16. Разработанная на заре развития персональных компьютеров, она не предполагает существование разделов размеров свыше 2,1 Gb. Вам следует либо создать несколько разделов «конвенционного» формата, либо перейти к использованию операционной системы, которая превратит FAT16 в FAT32 — это Windows 95 OSR2 и Windows 98. Во втором случае учтите, что FAT32 не поддерживается другими операционными системами, и этот жесткий диск вы не сможете использовать под Windows NT или OS/2.

Я добавил в компьютер, на котором установлен Windows NT Service Pack 3, новый винчестер, но система видит только его часть — 7,9 Gb.

Windows NT не реализует весь набор расширений INT13, поэтому диски объемом больше 8 Gb

ViewSonic PT795 19"



Абсолютно плоская ЭЛТ PerfectFlat с переменным шагом 0,25 мм в центре и 0,27 мм по краям. Эта модель, наиболее продвинутая в техническом отношении в линии 19" мониторов ViewSonic. Хорошая электроника позволяет поддерживать максимальное разрешение до 1920x1440x73 Гц (где вы еще такую видеокарту найдете?).

Размер «зерна»	0,25–0,27 мм
Частота горизонтальной развертки	110 кГц
Ориентировочная розничная цена	$870

ViewSonic GF775 17"

Абсолютно плоский кинескоп PerfectFlat с шагом 0,24 мм. Максимальное разрешение 1600x1200 x76 Гц. Из достоинств отметим широкие возможности подстройки и регулировки, из недостатков — фокусировка по углам немного слабее, чем в центре.

Размер «зерна»	0,24 мм
Частота горизонтальной развертки	95 кГц
Ориентировочная розничная цена	$450



ViewSonic PS775 17"



Эта модель относится к профессиональной серии. В ней используется укороченный кинескоп с углом отклонения луча 100° и размером зерна 0,25 мм. Дополнительные достоинства — компактность, наличие BNC и USB-хаба.

Размер «зерна»	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	97 кГц
Ориентировочная розничная цена	$420

некоторую кривизну, правда, очень большого радиуса.

Две последние тенденции ставят перед производителями определенные проблемы: по мере уплощения экрана и перехода на угол отклонения луча в 100° все сложнее добиться правильной геометрии и равномерной фокусировки. Это решается с помощью специальных технических решений типа динамической фокусировки.

На что обращают внимание при тестировании

Перед началом тестирования мониторы выдерживаются во включенном состоянии в течение 30 мин для получения наиболее объективных результатов, т. к. считается, что за полчаса монитор как следует прогревается и начинает давать стабильную картинку.

Обычно оцениваются, как минимум, следующие параметры изображения:

✓ ***Геометрия.*** При выведении на экран тестовой таблицы не должно быть геометрических искажений. Круг должен быть кругом, а не овалом. Квадрат не должен походить на прямоугольник или трапецию. Прямая линия должна быть прямой, а не дугой и т. д. Расстояния между параллельными прямыми в координатной сетке должны быть одинаковыми.

✓ ***Фокусировка.*** Мелкие детали должны отчетливо различаться как в центре экрана, так и по его краям, без эффектов «размазывания» и «замыливания».

✓ ***Сведение лучей.*** Электронные лучи, отвечающие за красный, синий и зеленый цвета, в идеале должны попадать на точно отведенные им позиции. Если этого не происходит, то нарушается цветовой баланс в этих зонах, что приводит к окрашиванию в цветовой оттенок, которого там не должно быть.

✓ ***Разрешение.*** Должны отчетливо различаться чередующиеся белые и черные полосы по вертикали и горизонтали.

✓ ***Яркость и контрастность.*** Монитор должен обладать диапазоном регулировки по яркости и контрастности, достаточным для комфортной работы глаз, с отчетливо видными полутонами и оттенками.

✓ ***Читабельность.*** Мелкий текст должен хорошо читаться на всех участках экрана.

✓ ***Цвета.*** Все три основных цвета, выводимые на экран, должны иметь как можно более естественный вид, одинаковый на всей поверхности. Белый и черный цвета должны отличаться от оттенков серого и приближаться к идеалу, а также одинаково выглядеть на всей площади экрана.

✓ ***Муар.*** Появляется на экране в виде волнообразных полос и разводов. Является следствием интерференции, получающейся между растром в точечном отверстии в маске и растром точки от луча на экране.

✓ ***Регулировка высокого напряжения.*** При недостаточно хорошо реализованной в мониторе схеме управления высоким напряжением могут наблюдаться искажения границ, подергивания изображений на контрастном фоне.

Основные параметры мониторов

Размер экрана

Традиционно размер ЭЛТ мониторов указывается в дюймах и измеряется по диагонали трубки. Реальный размер видимой области примерно на 1–1,5″ меньше физического размера трубки. Поэтому, кстати, аналогичный LCD-монитор выглядит больше — там размер реальный.

Размер «зерна»

Термин этот является достаточно условным (компьютерный жаргон). Для мониторов с теневой маской здесь имеется в виду шаг экранной точки (dot pitch) — расстояние между двумя ближайшими точками люминофора одного цвета, измеренное по диагонали. Фирма Hitachi для своих мониторов указывает другой параметр — шаг точки по горизонтали (horizontal dot pitch) или шаг маски по горизонтали (horizontal mask pitch), которые, естественно, в этом случае оказываются меньше.

Для мониторов с апертурной решеткой под термином «размер зерна» часто подразумевается расстояние по горизонтали между двумя полосками люминофора одного цвета (strip pitch) или расстояние между элементами вертикальной решетки (aperture grille pitch). Чем меньше «зерно» у вашего монитора, тем более качественное изображение вы сможете получить, используя большее экранное разрешение.

Scott 990 Professional Line 19″

Это старшая модель среди мониторов Scott. В ней используется ЭЛТ Samsung с шагом точки 0,26 мм. Из дополнительных достоинств стоит отметить клавишу «софтового» включения компьютера. К сожалению, изображение в режиме 1600x1200 точек становится несколько «замыленным».

Размер «зерна»	0,28 мм
Частота горизонтальной развертки	96 кГц
Ориентировочная розничная цена	$447



Scott 786 Business Line 17″

Этот монитор позиционируется немного выше предшествующей модели. NEC CromaClear с шагом 0,25 мм и электроника, способная показать 1600x1200x65 Гц или разумный режим — 1024x768 с частотой 100 Гц.

Размер «зерна»	0,26 мм
Частота горизонтальной развертки	72 кГц
Ориентировочная розничная цена	$279



Scott 772C Economy Line 17″

Монитор этот позиционируется в экономической линии, и этим определяются все его параметры. Кинескоп с шагом точки 0,28 мм, оптимальный режим, 1024x768x85 Гц.

Размер «зерна»	0,28 мм
Частота горизонтальной развертки	72 кГц
Ориентировочная розничная цена	$228

Разрешающая способность

Качество изображения, которое мы видим на экране монитора, во многом определяется количеством элементов, формирующих его. Фактором, определяющим это, является экранное разрешение, которое зависит и от «размера зерна». 17″ мониторы, представленные в нашей статье, имеют максимальное разрешение 1600x1200. Для 19″ мониторов это значение может достигать 1920x1440. Но работа в таких максимальных разрешениях — не всегда наилучшее решение. Поделите размер видимой области вашего экрана по горизонтали на «размер зерна»: вы получите приблизительное значение максимального разрешения по горизонтали, при котором изображение будет подвергаться минимальным искажениям. Это связано с тем, что на определенном этапе экранное разрешение начинает превосходить количество формирующих его физических элементов экрана. Считается, что в большинстве случаев оптимальное разрешение для 17″ мониторов в среднем составляет 1024x768, а для 19″ — 1280x1024.

Частота кадровой развертки

Этот параметр определяет, сколько раз в секунду происходит обновление изображения на экране. При невысоких значениях частоты человеческий глаз замечает мерцание. При работе в таком режиме быстро накапливается усталость. Начинаются резь в глазах и головная боль. Согласно последним рекомендациям VESA (www.vesa.org) минимальная частота обновления экрана в рабочем разрешении должна быть не ниже 85 Гц. Лучше, если это значение будет еще выше, например 100 Гц или немного

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

распознаются ей некорректно. Когда вы запускаете утилиту Disk Administrator, она пытается определить полное количество доступных пользовательских секторов, указанных в идентификаторе жесткого диска, но делает это неправильно. Эта ошибка исправлена в Service Pack 4, так что было бы желательно установить его или более позднюю версию (на подходе уже Service Pack 6). Можно попробовать заменить использующийся в системе драйвер IDE (обычно atapi.sys, если вы не добавляли в систему специфических устройств, например Iomega Zip с IDE-интерфейсом) на его новейшую версию.

При попытке создать раздел на жестком диске при помощи fdisk система стабильно выдает сообщение «Runtime error». И что теперь делать?

Ошибка выполнения fdisk возникает тогда, когда повреждена нулевая дорожка жесткого диска. Если повреждения носят не физический характер, проблема может быть решена. Попробуйте выполнить более низкоуровневое форматирование винчестера. Если в комплекте с жестким диском вы получили программу такого форматирования, созданную производителями диска, воспользуйтесь в первую очередь ею; если таковой нет, используйте соответствующую функцию BIOS вашего компьютера.

У меня установлено два идентичных жестких диска на первом IDE-контроллере. Когда я включаю компьютер, инициализируется только первый из них. Если я тут же перезагружусь при помощи Ctrl+Alt+Del, то вижу оба винчестера.

Если жесткий диск загружается при «теплой» загрузке и не загружается при «холодной», это, скорее всего, вызвано проблемой с таймером BIOS, который пытается получить доступ к винчестеру еще до того,

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

как последний будет инициализирован.
Для замедления процесса загрузки можно выставить часть следующих параметров в настройках BIOS: Quick Power on Self Test — disable, Fast Boot Option — disable, Hard Disk Initialization Time Out — 30, Above 1 MB Count — enable.

Мой компьютер поддерживает работу с винчестерами большого объема, но, когда я пытаюсь при установке Windows NT создать раздел размером во весь диск, программа инсталляции не дает мне сделать этого.

Эта проблема не связана с вашим жестким диском — ее причина в самом механизме инсталлятора Windows NT. Дело в том, что сначала создается раздел с файловой системой FAT, который впоследствии конвертируется в NTFS. Размер же в 4 Gb — логический предел для FAT.

Как правильнее разместить на одном IDE-контроллере два устройства, работающих с различной скоростью, чтобы одно из них не тормозило другое?

К сожалению, потеря производительности неизбежна, если вы подключаете к одному и тому же контроллеру, скажем, жесткий диск интерфейса Fast ATA и Atapi-привод CD или Zip-Drive c IDE-интерфейсом. Причем не играет никакой роли, как эти устройства будут делить между собой контроллер (Master/Slave- и Cable Select-установки) — так или иначе более быстрое устройство время от времени будет дожидаться своей очереди. Поэтому крайне рекомендуется изолировать жесткий диск (как правило, самое быстрое из ваших IDE-устройств) на одном из IDE-контроллеров или, если в вашей системе несколько жестких дисков, группировать их по контроллерам с учетом поддерживаемых режимов работы.

NEC

Фирма NEC более 10 лет назад среди корпоративных клиентов считалась одним из лидеров по производству качественных мониторов. Ее мониторы часто отличаются несколько более слабым, чем обычно, antiglare-покрытием, что указывает на их большую профессиональную ориентацию, поскольку данное покрытие, кроме основного эффекта — устранения бликов от неудачно расположенных источников света, еще немного снижает четкость изображения.

NEC E750 17″

Эта модель относится к линии мониторов Enterprise. В ней используется укороченная трубка CromaClear с углом отклонения луча 100°. Тестирование показало хороший запас по яркости и контрастности.

Размер «зерна»	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	92 кГц
Ориентировочная розничная цена	$440

NEC FP950 19″

Модель позиционируется фирмой как профессиональная. В ней используется ультраплоский кинескоп с апертурной решеткой с переменным шагом 0,25–0,27 мм. Можно сказать, что он приходится «родным братом» ЭЛТ, установленной в мониторе PT795. Любопытно, что в руководстве по эксплуатации указан радиус кривизны внутренней поверхности экрана: 57880 мм. Из достоинств хочется отметить возможности автоматической настройки размера изображения, подавления муара, регулировки резкости изображения.

Размер «зерна»	0,25–0,27 мм
Частота горизонтальной развертки	110 кГц
Ориентировочная розничная цена	$790

более. При частоте свыше 110 Гц мозг воспринимает изображение на мониторе так же, как и на листе бумаги. Способность вашего монитора поддерживать высокие частоты зависит от электроники, применяемой в нем. Хорошая электроника стоит дороже (вспомним дорогие 100-Гц телевизоры). Заявленная максимальная частота кадровой развертки у современных 17″, 19″ мониторов не превышает 180–200 Гц. Но достичь этих частот можно только при небольших экранных разрешениях, которые используются реально только в компьютерных играх со стереоскопическими очками.

Частота строчной развертки

Значение частоты строчной развертки, измеряемое в кГц, равно количеству горизонтальных строк на экране, которые способен пробежать электронный луч за 1 с. Более высокое значение этой частоты характеризует способность вашего монитора поддерживать на экране более высокое разрешение при повышенной частоте регенерации. Например, если вы работаете в разрешении 800x600 при частоте обновления экрана 120 Гц, то частота строчной развертки должна быть не менее 600x120=72 кГц, а с учетом «электроники» еще больше.

Дополнительные особенности мониторов

✓ *Plug&Play.* Все современные мониторы могут работать в режиме Plug&Play. Они отвечают требованиям спецификаций Display Data Channel (DDC). В большинстве своем они выполнены в соответствии с DDC1 и DDC2B. При этом обеспечивается обмен информацией между монитором и графическим адаптером в системном блоке о возможных параметрах работы и устанавливается оптимальный режим. Пользователь также получает возможность выбрать устраивающий его режим из согласованных разрешений и частот обновления экрана без перезагрузки компьютера. Более редко реализованная в мониторах спецификация DDC2/AB позволяет осуществлять контроль монитора через компьютер.

✓ *BNC-разъемы.* Наличие 5 разъемов BNC у монитора ранее свидетельствовало о возможности его применения на профессиональном уровне. Подключение с помощью BNC, вместо стандартного 15-штырькового D-sub, способно улучшить качество изображения при работе на больших экранных разрешениях. Для этого понадобится специальный коаксиальный кабель, экранирующий видеосигнал от возможных наводок. В последнее время некоторые компании стали выпускать и полупрофессиональные мониторы, без BNC-разъемов.

✓ *USB.* Все чаще атрибутом монитора становится порт USB (Universal Serial Bus) или USB-концентратор по схеме 1–4. USB является высокоскоростной последовательной шиной, к которой можно подключать до 127 устройств «горячим» способом в режиме Plug&Play. Если в вашем мониторе есть USB-концентратор, вы сможете через один порт подключить его к системному блоку, а остальные

Samsung SyncMaster 750s 17"

Монитор не претендует на технические изыски. Все достаточно скромно, ничего лишнего, что могло бы увеличить стоимость монитора. Единственно приемлемый режим — 1024x768x85 Гц, т. к. максимальное разрешение 1280x1024 работает только при частоте 60 Гц. Из примечательных моментов — возможность выбора русского языка в экранном меню.

Размер «зерна» .... 0,28 мм
Частота горизонтальной развертки .... 70 кГц
Ориентировочная розничная цена $270



четыре использовать для подключения клавиатуры и мыши и, например, подключить принтер и сканер. Более подробную информацию о USB можно получить по адресу www.usb.org.

✓ Регулировка мониторов. Практически все мониторы рассматриваемого нами диапазона имеют цифровое управление. В отличие от старых аналоговых, это позволяет наряду с заводскими установками режимов работы создавать и хранить свои собственные для каждого экранного режима (они сохраняются монитором и при отключенном питании). Управление настройками, как правило, осуществляется с помощью экранных меню. Стандартные функции экранного меню чаще всего дают



LG 795FT Plus 17"

Эта модель продолжает линию мониторов Flatron с абсолютно плоским экраном и шагом 0,24 мм. Что сразу обратило на себя внимание, так это сенсорное управление 6 кнопками управления экранным меню. Выбор экранных функций сопровождается «попискиванием», которое можно и отключить. При регулировке изображения пришлось приложить усилия, чтобы добиться приемлемой геометрии. Как оказалось впоследствии, гораздо легче настраивать данный монитор, если соединить его USB-кабелем с системным блоком и проинсталлировать программу управления монитором по USB.

Размер «зерна» .... 0,24 мм
Частота горизонтальной развертки .... 96 кГц
Ориентировочная розничная цена $406



возможность регулировать следующие параметры:

- размер изображения по высоте и ширине;
- положение изображения по высоте и ширине;
- контрастность и яркость;
- геометрия изображения (трапеция, параллелограмм, «подушкообразность», баланс «подушкообразности»);
- наклон изображения;
- настройка цветовой температуры (2–3 стандартных значения и 1 пользовательское);
- размагничивание.

Возможности по регулировке изображения профессиональных мониторов отличаются от обычных наличием меню с расширенным набором функций, позволяющим производить более детальную настройку отдельных параметров.

LG 912U 19"

В этой модели используется укороченная ЭЛТ с теневой маской и шагом точки 0,26 мм. Монитор поддерживает максимальное разрешение 1880x1440 точек при частоте 70 Гц, а в 1600x1200 можно работать при частоте 85 Гц. Достаточно высокие показатели. Управление функциями экранного меню осуществляется с помощью 4 кнопок на передней панели и 2 колесиков под нижней кромкой, отвечающих за яркость и контрастность. Среди функций экранного меню есть возможность регулировки муара и сведения по вертикали и горизонтали, также регулируется «подушкообразность» в отдельных экранных зонах.

Размер «зерна» .... 0,26 мм
Частота горизонтальной развертки .... 110 кГц
Ориентировочная розничная цена $640

Безопасность и энергосбережение

Безусловно, каждый человек, выбирая себе монитор, задумывается не только о его технических параметрах, но и о своем здоровье. Да и вопрос экономии финансов за счет уменьшения расходов на электроэнергию занимает в нашей стране не последнее место. Посмотрим, как решаются эти задачи в современных мониторах.

Во всем мире за норму безопасности при работе с мониторами приняты стандарты такой развитой страны, как Швеция. ЭЛТ-монитор, как и обычный домашний телевизор, является источником электромагнитных излучений довольно широкого спектра (вплоть до рентгеновского).

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что становится наиболее частой причиной выхода из строя жестких дисков?

Несмотря на кажущуюся массивность, жесткий диск — один из самых хрупких компонентов персонального компьютера. Вывести винчестер из строя может нарушение герметичности корпуса и перегрев (хотя в общем IDE-диски греются меньше, чем SCSI, на особо важный винчестер можно поставить собственный вентилятор; при этом снизится температура не только на самом жестком диске, но и средняя по корпусу). Жесткий диск портится из-за неполадок в электрике компьютера — некорректным напряжением на силовых разъемах (перед установкой нового диска проверьте их тестером — некоторые дешевые блоки питания из Китая плохо отрегулированы) и отсутствия заземления. Диски чувствительны к падениям и ударам, особенно при работе (жесткое крепление винчестера к корпусу передаст ему любой удар, нанесенный по последнему); устанавливаться в систему винчестер должен строго горизонтально, без малейших перекосов. Если вы не уверены в юстировке крепежных элементов вашего корпуса, проверьте угол наклона жесткого диска при помощи уровня. Но в целом все вышеперечисленное — скорее из области страхов, реально же больше всего винчестеров портится от банального падения на пол. Или ударов об стены и углы при переноске в сумках и карманах.

Я видел в продаже IDE-шлейф нового образца. Для каких жестких дисков он предназначен?

То, что вы видели, — это новый кабель, предназначенный для жестких дисков, поддерживающих интерфейс Ultra ATA/66, появившийся на смену интерфейсу Ultra ATA/33. Из-за возросшей скорости передачи увеличился и уровень помех, поэтому интерфейсный кабель для винчестеров,

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

поддерживающих Ultra ATA/66, выполнен по подобию витой пары: каждый из 40 несущих проводов имеет двойника. Если ваш компьютер уже оборудован Ultra ATA/66-диском и чипсет материнской платы поддерживает этот стандарт обязательно замените старый кабель на новый. Кстати, 80-жильный шлейф прекрасно работает и со всеми старыми жесткими дисками.

Среди характеристик нового жесткого диска Quantum я нашел заявление о «DASP-совместимости». Что это такое?

DASP — принятый разработчиками ATA-устройств сигнал, сообщающий контроллеру IDE о присутствии жесткого диска на Slave-разъеме интерфейсного кабеля. За передачу DASP-сигнала отвечает 39-й разъем интерфейсного выхода винчестера. Если вы собираетесь приобретать новый жесткий диск в дополнение к уже установленному и подключать его на тот же шлейф, проверьте, поддерживает ли он DASP.

Мой жесткий диск пострадал от вируса, и мне пришлось переформатировать его заново. У меня имеется загрузочная дискета, но на ней нет антивируса. Как мне удостовериться, что вирус не оставил следов на диске?

Место, где может прятаться вирус, — это Master Boot Record или загрузочная запись. После того, как вы загрузились с дискеты, запустите программу fdisk с опцией /MBR. Кстати, эта операция поможет и в том случае, если загрузочная запись пострадала не из-за заражения вирусом, а в процессе инсталляции другой операционной системы.



Nokia 447XPRO 17"

Мультимедийный монитор с кинескопом Trinitron. Среди функций экранного меню отметим режим Auto-Shape, который позволяет произвести одновременную автоматическую настройку размера, положения и геометрии изображения. Очень хорошее, близкое к идеальному качество изображения.

Размер «зерна»	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	96 кГц
Ориентировочная розничная цена	$580





Nokia 447XS 17"

Малогабаритный монитор с оригинальным дизайном. По качеству — не уступает предыдущей модели XPro.

Размер «зерна»	0,22 мм
Частота горизонтальной развертки	86 КГц
Ориентировочная розничная цена	$470

Но телевизор вы смотрите с расстояния 2–3 м, а при работе за компьютером вы сидите перед монитором на дистанции примерно в 0,5 м. Исторически первым Шведским Национальным Советом по измерениям и тестированиям был принят стандарт MPR I. Данный стандарт регламентировал в основном магнитные излучения для частот в диапазоне от 1 до 400 кГц. Соответствие этому стандарту позволяло производителям мониторов наносить на них «лейбл» Low Radiation. Дальнейшей заботой о здоровье граждан оказалось утверждение более жесткого стандарта MPR II, принятого в 1990 г. Были добавлены нормы на допустимый уровень электрических полей, создаваемых монитором. Далее за дело взялась Шведская конфедерация профессиональных служащих (TCO), насчитывающая около 1,3 млн человек. По оценкам TCO, 80 % ее членов работают в офисах, следовательно, так или иначе связаны с компьютером.

TCO разработала еще более жесткий стандарт, названный TCO'92. В нем ужесточен ряд допустимых показателей. Эти значения замеряются на расстоянии 30 см от монитора, против 50 см предшествующего стандарта. Кроме того, в TCO'92 содержатся требования по энергосбережению и электрической и пожарной безопасности. В следующем стандарте — TCO'95 — все требования были распространены на компьютер в целом и добавлены новые требования по эргономике и экологии. В самом последнем стандарте — TCO'99 — все требования предшествующего стандарта перенесены и на мобильные компьютеры.

В техническом описании к монитору каждая фирма-производитель дает длинный перечень стандартов и спецификаций, которым он соответствует. В частности, по энергосбережению приводится также, кроме TCO, соответствие требованиям стандартов VESA (Video Electronics Standart Assotiation), DPMS (Display Power Managemant System), EPA (Environmental Protection Agency) Energy Star, NUTEK. Американский Energy Star и шведский NUTEK устанавливают максимальные уровни энергопотребления в энергосберегающих состояниях. Стандарт VESA DPMS определяет механизм реализации энергосберегающего состояния, не устанавливая при этом уровень потребляемой энергии. В соответствии с ними монитор должен по истечении определенного срока бездействия переходить в промежуточные состояния со снижающимся энергопотреблением. Таких режимов четыре: Normal Operation, Standby Mode, Suspend Mode, Power-off Mode.

Большинство стандартов взаимоувязаны и частично перекрывают друг друга. Например, требования по энергосбережению NUTEK учтены



SONY GDM-F400T9 19"

Последняя разработка фирмы SONY: визуально абсолютно плоский кинескоп FD Trinitron с шагом 0,22 мм. Элементы управления монитора достаточно оригинальны. Кроме кнопки включения, на передней панели есть еще 3 клавиши и маленький джойстик. С помощью последнего и осуществляются практически все функции экранного меню. При работе с джойстиком пространственные манипуляции с ним подчиняются нормальной человеческой логике, так что следует отметить повышенное удобство использования экранного меню.

Размер «зерна»	0,22 мм
Частота горизонтальной развертки	107 кГц
Ориентировочная розничная цена	$1050

при сертификации мониторов по стандартам TCO. В последнее время появился стандарт Energy 2000. Чтобы не обременять себя излишними сведениями, достаточно будет, если вы при покупке монитора обратите внимание на то, что он должен соответствовать требованиям, по крайней мере, TCO'95.

Кстати говоря

По результатам тестирования в журнале «ПОДВОДНАЯ ЛОДКА» (№10, 1999 г.) вышеупомянутые мониторы получили следующие оценки.

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА: 17" Scott 786, 19" Smile CA-6919SL

ВЫБОР РЕДАКЦИИ: 17" Viewsonic PS775, 19" NEC FP950 и Hitachi CM753ET

Советы при покупке монитора

Оценивать монитор нужно не по паспортным характеристикам, а непосредственно глядя на сам монитор. Сначала, когда он выключен, следует посмотреть на экран, проверить его на отсутствие бликов и оптических артефактов и оценить степень насыщенности черного цвета. Более качественный монитор имеет более темный экран. Если экран отливает синим, значит, используется «просветляющая оптика». Это помогает уменьшить долю отраженного света.

В конечном итоге ваши личные ощущения по поводу качества изображения монитора не заменят никакие советы и паспортные данные. О том, на что именно обратить внимание, речь пойдет немного ниже. В любой уважающей себя и вас фирме, вам предоставят возможность проверить монитор во включенном состоянии. Сделать это необходимо, не бойтесь попросить другой монитор, только знайте меру. Если 3–4 экземпляра понравившейся вам модели монитора оказались «кривые», то, видимо, следует вспомнить теорию вероятности и выбрать другую модель. К сожалению, несколько экземпляров мониторов одной и той же модели могут порой сильно отличаться по качеству выводимого изображения. Даже ЭЛТ известной фирмы не гарантирует качества монитора, выпущенного любой другой компанией.

Необходимо также помнить: какой бы хороший монитор вы ни приобретали, работать он будет в связке с видеокартой. От слаженности этого дуэта и зависит итоговая картина. Если у вас очень дешевая видеокарта, то вы все равно не сможете получить качественное изображение с приемлемыми частотами обновления экрана. Так что не следует забывать, что, покупая приличный монитор, придется раскошелиться и на хороший графический адаптер. MG



Philips Brilliance 107MP 17"

Мультимедийный монитор с ЭЛТ с теневой маской и горизонтальным шагом точки 0,22 мм. Необычное расположение кнопки включения/выключения питания — сверху посредине (над экраном). Приятно, что для акустических систем можно регулировать высокие и низкие частоты, а также баланс. В целом настройки монитора произвели хорошее впечатление.

Размер «зерна»	0,22 мм
Частота горизонтальной развертки	95 КГц
Ориентировочная розничная цена	486$



Philips Brilliance 109 19"

В целом монитор очень похож на предшествующую модель. Претензий по качеству не наблюдалось.

Размер «зерна»	0,22 мм
Частота горизонтальной развертки	95 КГц
Ориентировочная розничная цена	650$



Hewlett-Packard HP Ergo 1280 17"

Монитор с Trinitron-трубкой. Рекомендуемое разрешение — 1280x1024x85 Гц.

Размер «зерна»	0,25 мм
Частота горизонтальной развертки	92 кГц
Ориентировочная розничная цена	$600

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

При запуске компьютера я получаю иногда сообщение «Drive not ready». О какой ошибке это говорит? Проверка поверхности жесткого диска и файловой системы ничего не дает.

Ошибки такого рода не связаны с поверхностью винчестера или состоянием файловой системы. Неготовность диска к работе указывает на неполадки в моторе винчестера или износ механических деталей. Причем речь может идти как о полной неработоспособности двигателя, так и о недостаточной скорости раскрутки дисков или неравномерности вращения. В этом случае диск, скорее всего, нуждается в заводском ремонте.

Мне приходится работать с большим количеством IDE-устройств, включая жесткие диски, пишущие и обычные приводы CD-ROM, накопители на съемных носителях. Стандартных четырех IDE-разъемов мне не хватает. Можно ли как-нибудь «нарастить» интерфейсные кабели?

Увы, нельзя. Каждый IDE-контроллер способен управлять всего двумя IDE-устройствами одновременно, и это ограничение лежит настолько глубоко в основании IDE-технологии, что изменить его не представляется возможным. С другой стороны, архитектура персонального компьютера предполагает наличие в системе до восьми IDE-устройств, управляемых четырьмя контроллерами. Материнскую плату, в которую они были бы встроены, вы едва ли найдете, а вот поставить в систему дополнительный адаптер с двумя контроллерами вполне реально, только не забудьте проверить, чтобы все компоненты такой системы — как «мама», так и адаптер — поддерживали конфигурации более чем двумя IDE контроллерами.



Железные новости

Опять в этом номере наибольшее количество новостей пришлось на новые видеокарты и видеопроцессоры. Это не удивительно, поскольку 3D-ускорители можно отнести к наиболее активно развивающимся на сегодня компонентам персонального компьютера.



Процессорные гонки в портативных условиях

Корпорация Intel продолжает войну с AMD за рынок дешевых мобильных систем. 15 сентября она анонсировала два новых процессора для ноутбуков — Celeron 433 и Celeron 466, которые позволяют удерживать цены на оснащенные ими компьютеры в рамках $2000. Первой на предложение Intel откликнулась Dell Computer Corporation, которая будет использовать новые процессоры в семействе своих мобильных компьютеров Inspirion 7500. Цены для производителей на процессоры составляют $159 и $209 за 433 МГц и 466 МГц соответственно, а заявленный прирост в скорости по сравнению с Celeron 400 достигнет 10 и 20%. Так что теперь дело только за быстрой видеокартой с 3D-ускорителем.

Последствия землетрясения на Тайване

Процесс роста и скачков цен на чипы оперативной памяти, а также связанное с этим подорожание в первую очередь модулей DIMM являются последствием сентябрьского землетрясения в Тайване и следующего за ним простоя большого количества фабрик по производству чипов из-за отсутствия электроэнергии. Как предполагают аналитики, в ближайшем будущем из-за этого подорожает и ряд других устройств, несущих в себе большие количества оперативной памяти, в первую очередь, это, конечно же, видеокарты.

GeForce — самый навороченный видеопроцессор

Компания nVidia анонсировала новый графический процессор GeForce 256, производители которого считают, что он откроет «новую эру интерактивности персональных компьютеров». Как заявляется в пресс-релизе, благодаря разработке нового процессора удалось осуществить прорыв в обработке геометрических примитивов, а используемое динамическое освещение и возможность расчета карты



отражений элементов сцены в реальном времени позволяют подняться на новый уровень интерактивности. Теперь разработчики программного обеспечения могут создавать насыщенные, динамичные и реалистичные миры и игровых персонажей. А компьютеры, оснащенные видеокартами на основе GeForce 256, будут способны синтезировать необычайно реалистическую среду с объектами, поведение которых отвечает сложным физическим законам. GeForce 256 привносит в мир 3D-ускорителей ряд значительных инноваций: четыре технологии, применяемые в новом процессоре, являются новинками на рынке игровых PC-видеокарт. Это, прежде всего , первый 256-битный графический процессор, во-вторых, интегрированный механизм геометрических трансформаций, в-третьих, также встроенный механизм динамического освещения и, наконец, четырехпиксельный конвейер рендеринга. GeForce 256 полностью поддерживает новый DirectX 7.0, включая кубический мэппинг среды, проектируемые текстуры и смешивание вершин. Новый процессор — сложнейшее устройство, содержащие почти 23 млн транзисторов, что почти в 2 раза больше, чем в процессоре Intel Pentium. Быстродействие GeForce 256 в операциях с плавающей точкой составляет 50 ГФлоп, что сравнимо с мощностью знаменитого профессионального процессора Cray; скорость обработки полигонов/пикселей достигает соответственно 15 и 480 млн/с. Видеокарты на основе GeForce 256 могут нести до 256 Мбайт памяти, а RAMDAC работает на частоте в 350 МГц, благодаря чему они смогут работать с разрешением вплоть до 2048x1536 с частотой 75 Гц. Кроме поддержки DirectX, GeForce 256 имеет драйвер для полной совместимости с OpenGL для Windows 2000 и Windows NT.

S3 не отстает

Буквально за день до анонса нового процессора от nVidia о своем новом продукте заявила и компания S3. Ее новый акселератор Savage 2000 совмещает в себе высокоскоростной 3D-процессор, механизм качественной 2D-графики для высоких разрешений и ТВ-выход для домашних пользователей. Новый ускоритель будет производиться в двух модификациях: Savage 2000 и Savage 2000+. Обе модели поддерживают 128-битную память (общим объемом до 64 Мбайт), 350 МГц RAMDAC, стандарт AGP 4x и расширенную ТВ-поддержку, а отличаются друг от друга тем, что первая работает с памятью на частоте до 166 МГц, а вторая — до 200 МГц. В максимальной конфигурации



Savage 2000 может работать в разрешении до 1600x1200 с тройной буферизацией, поддержкой 32-битного цвета и 32-битного Z-буфера; при этом 32 Мбайта памяти резервируется для хранения текстур. Также примечательна способность акселератора осуществлять сглаживание полной сцены на высоких разрешениях. Уникальный механизм двухпиксельного двухтекстурного конвейера позволяет поднять показатель fillrate до 700 и более млн текселей в секунду, что заметно скажется на скорости игр, широко использующих мультитекстурирование — Quake III, Unreal Tournament, Prince of Persia 3D.



Для визуализации таких сложных эффектов, как тени, отражения и неровности местности, Savage 2000 оснащен механизмом QuadTexture, который за один цикл может накладывать до 4 текстур. А технология S3TL (S3's Transform&Lightning) снимает с центрального процессора нагрузку по расчету геометрии

сцены, увеличивает количество источников динамического освещения и, по словам разработчиков, позволит (при использовании новых редакций OpenGL и DirectX) добиться усложнения моделируемых сцен в 4–10 раз по сравнению с современными. Кроме того, Savage 2000 обладает полной поддержкой DVD/DTV. О готовности выпуска первых карт на основе Savage 2000 к Рождеству уже заявила компания Diamond Multimedia.

3Dfx откладывает выход Voodoo 4 до следующего года



Новый ускоритель Voodoo 4, также известный под кодовым именем Napalm, не будет выпущен до конца этого года, как обещали ранее представители компании. Подробности технических проблем не оговариваются, но, похоже, нового чипсета мы дождемся не ранее конца первого квартала 2000 г. Как вариант рассматривается предложение, что, следуя тропой войны с nVidia, 3Dfx готовит «универсального убийцу» для конкурента в лице GeForce 256, а посему, в связи с успешным выходом продукции конкурента, пришлось несколько подзадержаться, чтобы выпустить гарантированно более быстрый процессор.

Software не отстает

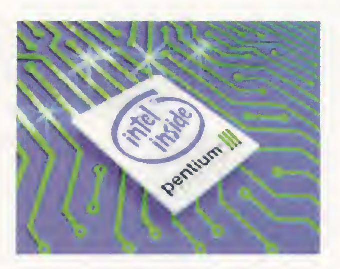


Microsoft выложил на своем сайте окончательную версию DirectX 7.0 для свободного скачивания. Последняя версия «прямых X-ов» поддерживает много новых графических операций, заявленных ведущими производителями видеопроцессоров. Пока доступен только англоязычный продукт, занимающий около 6 Мбайт в архиве. Несмотря на то, что широкой поддержки DirectX 7.0 среди находящихся на рынке игрушек не отмечено, нет сомнений, что в недалеком будущем они пойдут волной. Так что советуем побеспокоиться заранее...

Microsoft, похоже, готова достать из рукава новый козырь

Проскальзывавшие время от времени слухи о готовящейся в недрах корпорации собственной игровой консоли начинают, кажется, приобретать реальные очертания. Microsoft все дальше и дальше удаляется от догмата приверженности персональному компьютеру. 24 сентября народу было показано устройство — иначе и не назвать — MSN Web Companion, призванное дать пользователям, не обремененным PC, доступ к таким сервисам Internet, как Web и электронная почта. Управляется это чудо, разумеется, Windows CE, а для выхода в Сеть подключается к службе MSN, принадлежащей той же Microsoft. В анонсе MSN Web Companion, который, кстати, будет выпускаться как в стационарном, так и в мобильном исполнении, проскользнули ключевые слова: «для людей... которые не испытывают надобности в обычных PC-приложениях».

В разработке устройства приняли участие инженеры фирмы Web TV, принадлежащей Microsoft. Команда эта прославилась еще три года назад, причем не где-нибудь, а как раз на рынке игровых приставок. Поначалу компания принадлежала 3DO и разработала под ее крышей 32-битную игровую приставку аж за два года до выхода



в свет Sony PlayStation. Когда дела у 3DO пошли неважно, фирма была перепродана Samsung (и стала называться CatEnt) и установила связи с таким гигантом индустрии развлечений, как Konami. Следующим владельцем компании (и большинства ее инженеров) стала Microsoft. Директор маркетингового отдела Web TV Алан Йейтс не подтвердил и не опроверг существование пресловутого проекта «X-Box», но заметил вскользь: «наш следующий продукт будет использовать возможности видео, в чем мы накопили большой опыт, а также современные 3D-мощности». Вопрос, что же за класс устройств совмещает в себе видео и трехмерную графику, можно считать риторическим.

Новое поколение игровых приставок во всю подключаются к Сети, а, как ехидно заметил один из обозревателей игровой индустрии, «вы можете представить себе 200 млн пользователей, подключенных к Internet без участия Microsoft?».

Неужели Microsoft предаст PC-геймеров? Думается, бояться этого не стоит — еще ни разу Microsoft не поступилась с «принципом совместимости» своих продуктов. Так что, если «X-Box» и появится в продаже, следом за ним неминуемо последует его вариант с интерфейсом IDE.

Новый MP3 player от Diamond

Компания Diamond Multimedia выпустила в продажу первую партию новой модели портативных MP3-плейеров Diamond RIO 500. По сравнению с RIO 300 в новом плейере в 2 раза возрос объем базовой памяти (с 32 Мбайт до 64 Мбайт), максимальный объем памяти вместе с флэш-картой увеличился до 96 Мбайт. RIO 500



можно присоединить к компьютеру не через медленный LPT-порт, а по быстрому USB-интерфейсу. В списке менее значительных, но приятных новшеств числятся: наличие элементарного эквалайзера, подсветка экрана и продвинутое меню управления.

ESS, третьим будешь?

Вдогонку за атаками на рынок аудиосистем для персональных компьютеров, предпринятыми



Creative и Aureal, о своей боевой готовности заявила и ESS Technology Inc. В сотрудничестве с Diamond Multimedia, точнее, с ее подразделением Monster Sound, ESS планирует показать миру свою новую аудиотехнологию. Пользователи нового поколения звуковых карт от Diamond смогут насладиться всеми прелестями «домашнего театра», реализованного с помощью 6 колонок и нового звукового процессора от ESS. «Вы поймете, что такое подлинный реализм звука, когда услышите, как наша система воспроизводит звуки, неуловимые, как шепот, и рокочущие, как грохот товарного поезда», — похвастался вице-президент ESS. Так что, подождем выхода обещанных карт и релиза Quake Arena и спросим мнение у наших несчастных соседей... MG



Aureal нашла себе партнера

Aureal Inc., одна из ведущих компаний в области разработки аудиотехнологий для персональных компьютеров, Internet, индустрии развлечений и профессиональной обработки звука, прославившаяся среди прочего системами A3D и Vortex, заключила стратегическое соглашение с небезызвестной I/O Magic Corporation о передаче последней исключительных прав на производство и распространение звуковых карт на основе своих новых чипов. I/O Magic не преминула этим воспользоваться и моментально сообщила о выпуске новой линейки «звучков», пока насчитывающей три продукта:

- ✔ **MagicSound PCI**, дешевая звуковая карта с 128-голосовым wavetable'ом и поддержкой 3D-звука;
- ✔ **MagicWave V1**, базирующаяся на процессоре Aureal AU8810, который поддерживает A3D версии 1.0. На карте установлен 256-голосовой wavetable-синтезатор;
- ✔ **MagicWave V2** — более мощный вариант предыдущей карты, с процессором Aureal AU8830, A3D версии 2.0 и 512-голосовым wavetable'ом.



Новые карты от I/O Magic примечательны не только внушительными техническими характеристиками, но и вполне демократичными ценами — в розницу они будут продаваться в диапазоне цен от $20 до $50.

Nick A. Skokov, Lady Alice

В нашей компьютерной публицистике издавна повелось сравнивать устройство персоналок с человеческим организмом. Центральный процессор воспринимается как «сердце» машины, оперативная память обзавелась незамысловатым кеннингом «мозги»... как же тогда можно назвать жесткий диск, без которого мертвы и бесполезны самые быстрые «камни», самые крутые ускорители и самые чумовые «звучки»? Наверное, материализовавшейся душой нашего компьютера.

HDD Test

Объем: 6,4 Гб
Цена: $ 100

Samsung SV0643A

Год за годом персональные компьютеры, как змеи по весне, меняли свою «кожу». Исчезали модули DIPP и SIMM, проследовала в область промышленных компьютеров шина ISA, с VLB через PCI в направлении AGP промаршировали видеокарты, переселились на USB принтеры, мониторы и сканеры... И только жесткие диски по-прежнему висели на своих 40-разъемных шлейфах, верные интерфейсу IDE. Упущение конструкторов? Следование традиции в английском духе? Или старенький IDE оказался оптимальным решением для дисковой системы?

На сегодняшний день девять из десяти персоналок работают именно с IDE-дисками (не считая тех, которые оборудованы интегрированными контроллерами, но по тем или иным причинам не используют их).

Разница в ценовых категориях IDE и SCSI-винчестеров остается барьером, под прикрытием которого IDE-технология процветает.

SCSI, главный конкурент интерфейса IDE, не оставляет попыток подтвердить свое техническое превосходство (вполне реальное превосходство — современные SCSI-интерфейсы всегда на полкорпуса обгоняют аналогичные интерфейсы IDE) путем отвоевания у IDE-устройств доли рынка накопителей, не поступившись при этом своей маркетинговой стратегией: целевым сегментом рынка, профессиональными пользователями, ценящими скорость выше экономии. Эта традиционная разница в ценовых категориях IDE и SCSI-винчестеров примерно одного класса и остается барьером, под прикрытием которого IDE-технология процветает и не сдается.

Действительно, если перед нами встанет выбор между, скажем, сканером или внешним Zip-drive'ом с интерфейсами LPT и SCSI, мы, не задумываясь, выберем SCSI-устройство (если, конечно, оно нужно нам для интенсивной работы, а не для ежегодной оцифровки и сохранения фотографий с празднования отделом Дня Системного Инженера), пожертвовав лишними $50–100. Но та же самая разница становится чисто психологической преградой при выборе жесткого диска для SOHO-компьютера средней руки — слишком узок круг операций, выполнение которых на SCSI-диске принесет заметный прирост быстродействия. Тем более что и IDE, и SCSI-диски медленно, но необратимо дешевеют. Разве что становится немного стыдно в беседе с «продвинутым» пользователем:

— Я вот старенькую Баракуду на новый ультравайд два поменял... а ты все айдишник юзаешь?

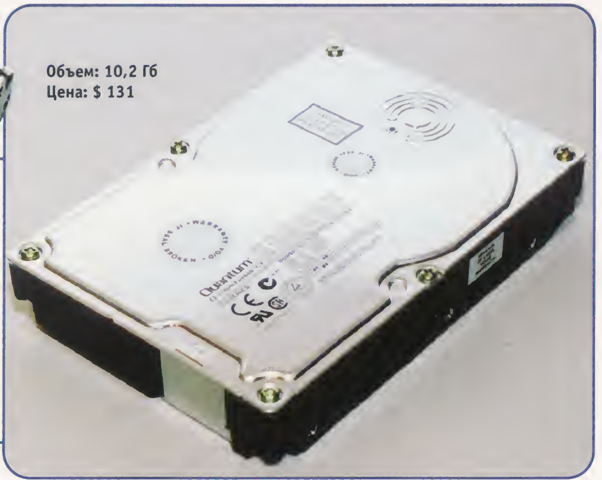
— Ага...

Неужели IDE — столь утвердившийся стандарт, что держится на плаву только благодаря низкой цене своих накопителей? Вовсе нет.

Мы настолько привыкли к термину «IDE», что подчас не осознаем, что под ним понимается целый класс интерфейсов, время от времени приходящих на смену друг другу и обеспечивающих все более высокую скорость и надежность нашей работы (причем при полной обратной совместимости — а попробуйте присоединить старый SCSI-диск к новому U2W-контроллеру...).



Quantum CX10.2A



Объем: 10,2 Гб
Цена: $ 131

Вообще, интерфейс IDE появился в самом начале победного марша персональных компьютеров — во времена AT-компьютеров и расцвета ISA-шины. Кстати, оригинальное имя IDE — ATA произошло как раз от названия AT... Сейчас использование 16-битного устройства может показаться анахронизмом и, мягко говоря, малополезным фактором, но в те времена это было более чем прогрессивное решение (скажем за это «спасибо» Western Digital и Compaq'у). Стандарт был быстро изучен и принят ANSI, после чего пользователи смогли на долгие годы забыть проблемы совместимости винчестеров различных производителей. Тогда же были заложены такие фундаменты IDE-технологии, как схема Master/Slave и режимы PIO и DMA.

Впоследствии стандарт ATA был пересмотрен и расширен, в результате чего появился интерфейс ATA-2. IDE стал работать с более емкими жесткими дисками (в режиме LBA — логической адресации блоков), обзавелся поддержкой быстрых винчестеров с помощью новых режимов работы (PIO 3 и 4, DMA Multiword в дополнение к старому DMA Singleword) и возможности поблочной передачи данных. Появился протокол ATAPI, который позволил работать в «эмуляции» жесткого диска отличным от них устройствам (речь тогда шла, конечно, о CD-ROM — пользователи с опытом могут припомнить, как эти приводы приходилось «цеплять» к собственным контроллерам или звуковым картам). Узнаете? Это те функции интерфейса, с которыми мы работаем и сегодня. Просто официальное название стандарта ATA-2 более известно нам как Fast ATA-2 и EIDE (Enhanced IDE) — термины, данные проектам фирмами-разработчиками.

Следующим за ATA-2 должен был выйти ATA-3, но этот стандарт остался неутвержденным ANSI; в наследство от него нам осталась система мониторинга и оповещения (S.M.A.R.T.), широко используемая в жестких дисках IDE и сегодня.

А вот следующее поколение IDE немедленно вызвало фурор. Речь идет, конечно, о горячо любимом в народе интерфейсе Ultra DMA (или просто DMA 33 — кому как больше нравится). Само название стандарта говорит о том, что в данном случае ставка была сделана на DMA, а именно на его третий режим, самый быстрый из существующих. Теоретическая скорость передачи данных достигает при его использовании 33 Мбайт/с — небывалая величина для традиционно неторопливого IDE. На практике все обстоит, конечно, не столь радужно. Дело даже не в том, могут или нет серийные образцы достигнуть пика производительности, заложенного в стандарте. Указанная скорость (а равно как и захватывающие дух 40–80 Мбайт/с у SCSI-дисков) измеряет не реальный поток предоставляемой жестким диском информации, а лишь возможность обмена на уровне дисковой подсистемы. Иными словами, если ваш винчестер способен за секунду считать 30 Мбайт (в это же время должно быть включено и позиционирование головки), то интерфейс IDE-стандарта Ultra DMA гарантирует их немедленную передачу. Однако вряд ли какой жесткий диск способен на такой подвиг. Даже использование все больших объемов кэша не обеспечит максимального быстродействия. Хотя грех жаловаться — скорость работы жестких дисков после внедрения Ultra DMA в «восторженные массы» увеличилась в несколько раз, и эра кошмарного SmartDrive ушла в небытие.

А на подходе уже очередное усовершенствование интерфейса IDE — Ultra ATA/66, которое, как видно из названия, увеличивает еще в 2 раза предел скорости передачи на отрезке кэш — шина. Резонно было бы спросить, зачем постоянно

Единственное, что сдерживает популяризацию Ultra ATA/66, — ограниченный набор производителей материнских плат и жестких дисков.

Объем: 13 Гб
Цена: $ 143

Quantum CX13.0A



Технология S.M.A.R.T.

S.M.A.R.T. — очень интересная технология, по сути своей являющаяся одним из этапов превращения персонального компьютера из мертвой железки в интеллектуальную систему. Расшифровывается эта аббревиатура как **Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology** и восходит к системе контроля над состоянием жестких дисков в мэйнфреймах IBM, называвшейся PFA.

IBM DTTA 351680

Объем: 16,8 Гб
Цена: $ 155



повышать характеристики электронной начинки винчестера, если механика пока не готова к адекватной реакции? Ответ таков: во-первых, оперативная разгрузка кэш-памяти винчестера снизит риск возникновения «пробок» на уровне дисковой подсистемы; во-вторых, существуют предпосылки для ожидания

IBM DJNA 370910



Объем: 9,1 Гб
Цена: $ 144

резкого технологического скачка в области электромеханики жестких дисков. Помимо увеличения скорости, важное место при разработке Ultra ATA/66 (кстати, «крестный отец» этого стандарта — тот же Quantum) было отведено проблемам повышения безопасности и устранению помех — теперь ошибки передачи выявляются при помощи стандартной процедуры сравнения данных регистров CRC самого жесткого диска и системы.

Единственное, что сдерживает популяризацию Ultra ATA/66, — ограниченный набор производителей материнских плат и жестких дисков, поддерживавших его на сегодняшний день, что, впрочем, вполне характерно на этапе внедрения новой технологии. Скорее всего, если устройства, работающие по стандарту Ultra ATA/66, и не вызовут такого ажиотажного спроса, как DMA-33, то отстанут от них ненамного.

Но не одни только Ultra DMA и Ultra ATA/66 ускоряют работу дисковой подсистемы. Применительно к IDE-винчестерам можно использовать технологию Bus Mastering, т. е. управление потоком передаваемых по шине данных не центральным процессором компьютера, а самими устройствами, подключенными к этой шине (смысл этой технологии раскрывается, конечно, в полной мере только в многозадачных операционных системах). Bus Mastering IDE реализован не на каждом компьютере — для ее работы необходима, во-первых, поддержка Bus Mastering базовым чипсетом системной платы и программой BIOS, во-вторых, IDE-контроллер с такой же поддержкой, который позволяет конкретному устройству в момент передачи информации захватывать монопольное управление шиной. Кроме того, реализация Bus Mastering должна присутствовать на самом устройстве — жестком диске или CD-ROM'е и поддерживаться его драйвером.

Технический прогресс затрагивает не только область интерфейсов, которыми пользуются жесткие диски, но и их электромеханическую конструкцию. Постоянно растет, приближаясь к физическому пределу, плотность записи. Изменяются принципы записи и чтения. Например, в прошлом году в IDE-винчестерах была впервые применена технология Giant MagnetoResistance — сверхсильной магниторезистности (жесткие диски IBM семейства Deskstar), основанная на высокой амплитуде сопротивляемости

Еще одним фронтом, на котором в ближайшее время должен произойти технологический прорыв, является плотность записи информации на единицу намагниченной поверхности диска.

Технология S.M.A.R.T.

Единого стандарта на **S.M.A.R.T.** не существует, и ее реализации могут существенно различаться у разных производителей жестких дисков и внутри разных линеек продуктов одного производителя. S.M.A.R.T. основан в общих чертах на взаимодействии «слушающей» программы, работающей на уровне системных процессов, и «программы-контроллера», находящейся в микросхеме ПЗУ на самом жестком диске. «Контроллер» постоянно активен и пересылает системе в реальном времени данные о величине некоторых основных характеристик работы винчестера: скорости мотора и вращения дисков, уровне головок, скорости поиска. При этом системная программа хранит в себе таблицу предустановленных критических значений для тех или иных характеристик и, если получаемые оперативные данные приближаются к критическому уровню или уровням, она дает команду «контроллеру» провести оценочный тест, по результатам которого выносит решение о вероятности сбоя в работе жесткого диска. Если такое решение вынесено, программа может либо выдать сообщение пользователю/администратору с предупреждением о наступающей нештатной ситуации, либо, если она настроена соответствующим образом, взять управление в свои руки — инициировать резервное копирование или переключиться на другой носитель.

полиметаллических носителей. На стадии интерпретации считанных данных нашла свое применение технология PRML (Partial Response, Maximal Likehood), ранее использовавшаяся в дальней космической связи. Она позволяет идентифицировать полезную информацию не по факту получения пиковых уровней намагниченности, а путем выделения полезной информации из общего потока после АЦ-преобразования с помощью специальных фильтров. Использование PRML распадается на два этапа. Partial Response заключается в процессе считывания данных и перевода их в цифровой формат (сэмплирование) с константным фиксированным сигналом, который можно получить, если использовать магниторезистные головки с встроенными фильтрами. Полученную таким образом «сырую» информацию анализируют при помощи специальных числовых методов и определяют комбинацию возможных компонентов с наименьшей вероятностью ошибки, которая и принимается как истинная.

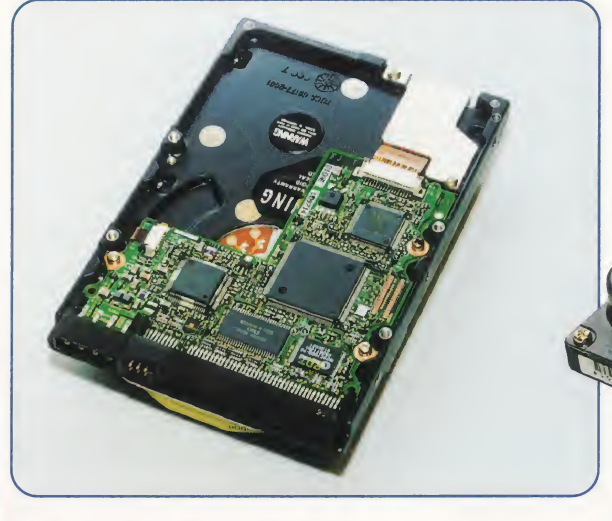
Еще одним фронтом, на котором в ближайшее время должен произойти технологический прорыв, является плотность записи информации на единицу намагниченной поверхности диска. Так как экстенсивное развитие путем увеличения «блинов» внутри корпуса жесткого диска явно противопоказано, данные пишутся все более и более компактно. Но увеличивать до бесконечности число магнитных нормалей невозможно — рано или поздно они начнут интерферировать своими электромагнитными полями, и данные будут теряться (это называется супермагнитным пределом). И похоже, предел этот будет достигнут в самом ближайшем времени... Человеческий гений не смог

смириться с ограниченностью своих жестких дисков и стал искать выход. Как один из возможных вариантов можно рассматривать технологию OAW (Optically Assisted Winchester) от Seagate.

В качестве главного инструмента считывания данных используется не обычная магниторезистная головка, а оптическая система, состоящая из лазера и системы зеркал, с ювелирной точностью перемещающейся над поверхностью диска (а разработчики обещают довести плотность ни много, ни мало — до 100 000 дорожек на дюйм). Процесс же записи будет осуществляться опять-таки при помощи лазера, разогревающего поверхность диска (кстати, выполненную не стандартным способом, а из аморфных редкоземельных металлов) до так называемой точки Кюри, что позволяет управлять намагниченностью отдельных нормалей, не воздействуя на соседние.

Технология S.M.A.R.T.

S.M.A.R.T. сама по себе уже претерпела несколько ревизий, добавлявших как новые объекты для контроля и тестирования, так и дополнительные режимы работы. Так, например, очень интересен «пассивный» режим, когда тестирование жесткого диска по большому набору параметров производится в то время, когда он не загружен работой и находится в состоянии временного простоя. Результаты каждого проведенного теста в этом случае сохраняются, а затем сравниваются друг с другом на предмет выявления общих тенденций изменения состояния диска.



Объем: 6,4 Гб
Цена: $ 113

FUJITSU MPD3064AT

Что дальше? На горизонте уже показались паруса нового серьезного конкурента — FireWire, иначе известного как IEEE 1394. С технической точки зрения FireWire превосходит и IDE-, и SCSI-интерфейсы, но его применение в персональных компьютерах ограничивается пока что лишь теоретической стороной — производители накопителей и чипсетов не спешат переключаться на новый интерфейс. В любом случае процесс перехода с IDE на FireWire должен пройти постепенно и безболезненно, учитывая огромный парк IDE-устройств, работающих во всем мире. Кстати, именно FireWire и USB и составляют основу «двухшинной» модели персонального компьютера будущего — первый интерфейс будет служить для подключения всех внутренних устройств, а второй — всей внешней периферии.

Емкость даже самых маленьких современных винчестеров растет быстрее, чем ее способен «потреблять» среднестатистический пользователь.

Ясно одно — интерфейс IDE и сегодня жив и остается «живее» многих технических новшеств.

Тестирование

Отобрав полдюжины недорогих винчестеров от различных производителей, мы решили их сравнить. Хотели-то мы взять на самом деле больше, но как оказалось, винчестеры — товар очень ходовой, быстро дешевеющий, все время в дефиците и на складах потому долго не залеживающийся. Короче говоря, больше мы получить не смогли. Поэтому, продолжая тест планируем в одном из ближайших номеров оценить модели тех производителей, которые нам не достались, и безо всяких длительных вводных теоретических рассуждений опубликовать результаты дальнейших сравнений.

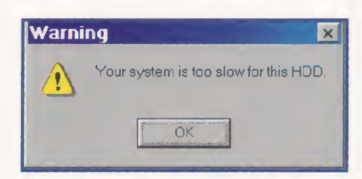
Еще до начала тестирования, в процессе общения с компаниями, предоставляющими нам оборудование для тестирования, мы поняли, что по мнению многих торговых фирм в Москве,

основными факторами, влияющими на продаваемость винчестера, являются его цена и хотя бы относительная свежесть модели. Учитывая объемы продаж и скорость смены моделей, не сложно понять, что устаревший винчестер днем с огнем не найдешь, следовательно, остается единственный фактор — цена.

Причем именно **просто цена**, без всяких там привязок к объему, поскольку емкость даже самых маленьких современных винчестеров растет быстрее, чем ее способен «потреблять» среднестатистический пользователь. Другой вопрос, что потребности среднего игромана могут явно превышать эти среднестатистические, поскольку игры нонче очень прожорливы до дискового пространства и каждая вторая норовит отъесть хотя бы полгига. Так что, покупая новый винчестер, часто следует все же заложить немного резерва и купить не минимальные на сегодня 8,6 или 10,2 (говорят, что 6,4 вот-вот снимут с производства, если еще не сняли), а взять диск чуток побольше — гигов так 15, благо разница в цене весьма несущественна. К тому же, как показывает практика, диски большего объема, даже одинаковых моделей, оказываются немного быстрее.

Чем мы тестировали?

Поскольку всеми любимый ZD WinBench 99 в основном увлекается тестированием, ориентированным на business-приложения, мы решили пользоваться программой HDD Benchmark UTILity V2.5, которая способна весьма неплохо и достоверно мерить большое количество физических параметров винчестеров — различные seek&read times и т. п. В результате измерений она даже выдает собственный индекс производительности, но вот к этому числу мы бы советовали отнестись с некоторой долей осторожности и воспринимать данное число с точки зрения: «насколько понравился данный винчестер программе HDD UTIL», а не как реальный индекс производительности диска. Примечательным моментом HDD UTIL является то, что по окончании тестирования она выдает такое сообщение независимо от результатов тестирования.



Относительно тестового компьютера — CPU Pentium II 350, m/b Lucky Star BX440, RAM 64Мбайт, Windows 98 with HDD DMA access enabled. Винчестеры подключались ко второму IDE-контроллеру как единственное устройство.

Что бы ни говорили компании про свои супертехнологии, а скорость вращения по-прежнему остается одним из наиболее существенных факторов производительности.

Что показало тестирование?

Один винчестер, в дополнение к собранным нами для тестов, был взят из одного из редакционных компьютеров примерно годичной давности. Тесты убедительно показали, что более старый винчестер проигрывает практически любой современной модели, даже наиболее дешевой.

Что бы ни говорили компании про свои супертехнологии, а скорость вращения по-прежнему остается одним из наиболее существенных факторов производительности. Это объясняется тем, что винчестеры одного ценового диапазона не способны принципиально, в разы, отличаться технологиями хранения информации, плотностью записи. В этом случае разница в скорости вращения шпинделя (7200/5400 = 1.33, то бишь 33%) дает существенный выигрыш по всем параметрам.

Конкретные численные результаты тестирования — в прилагающейся таблице.

Куда деваются маленькие винчестеры?

Минимальным объемом винчестера являются одна пластина плюс одна головка. Минимально разумной по соотношению цена/объем оказывается конструкция «одна пластина плюс две головки». Производить винчестеры с объемом пластин меньше основного технологически доступного на сегодня — не выгодно. Объем пластины 3.5" винчестера определяется достигнутой на сегодня плотностью записи — около 4–5 Гбайт на сторону. Вот и получаете, умножив это на 2, минимальный размер сегодняшнего винчестера — 8–10 Гбайт. Под «достигнутой на сегодня» понимается, конечно, плотность, доступная для массового производства, а не в опытных лабораториях.



Вторым моментом, после увеличения плотности записи, является усовершенствование считывающего блока головок. Здесь пока кардинальных достижений ни у кого тоже не наблюдается, так что существенное снижение задержек seek time скорее заслуга грамотных алгоритмов кеширования, которым чаще удается «попадать», т. е. заранее читать то, на что придет следующий запрос. Хотя, как можно предположить по результатам, фирма Quantum пока удерживает первое место по наиболее быстро перемещающимся головкам.

Что купить?

Если выразить идею одной фразой — нам бы побольше, подешевле и поновее. Это, пожалуй, наиболее полно отражает ситуацию. По мере финансовых возможностей следует выбирать винчестеры с более высоким RPM. Обоснование смотрите выше.

Если же выбирать из представленных на тестирование моделей, **Best Buy — Quantum Fireball CX10.2A**, а **Editor's Choice — IBM DJNA**, потому что **7300RPM**.

Редакция благодарит следующие фирмы за любезно предоставленное оборудование:
Пирит — 115-71-01, www.pirit.ru
Представительство Samsung — 797-24-00, ww.samsung.ru
Trank-M — 238-61-20, www.trankm.ru
Представительство Quantum

Product	Vendor	Размер, Гб	PRM	Average rotation latencey	Average Seek	Random Seek	Random Read	Linear Read	HHDU index	Price	Предоставлено компанией
DTTA-351680	IBM	16.8	5400	5.49	9.0	15.1	2076	4584	1579	$ 155.0	Trank-M
DJNA-370910	IBM	9.1	7300	4.09	5.7	12.9	2138	4683	3441	$ 144.0	Trank-M
SV0643A	Samsung	6.4	5400	5.53	5.6	13.4	2039	4830	124	$ 100.0	Samsung
Fireball CX13.0A	Quantum	13.0	5400	5.55	3.1	13.6	2235	5025	1374	$ 143.0	Quantum
MPD3064AT	Fujitsu	6.4	5400	5.52	6.7	15.2	2031	5004	129	$ 113.0	«Пирит»
Fireball CX10.2A	Quantum	10.2	5400	5.55	3.8	13.9	2155	5025	1297	$ 131.0	Trank-M
MPB3064ATU	Fujitsu	4.2	5400	5.52	8.3	18.0	1957	4944	97	$ 95.0	—


WWW.GAMECENTER.RU
ЦЕНТР ИГРОВОГО МИРА
круглосуточно и
абсолютно бесплатно! :)
Ежедневное обновление
Самые свежие новости
Обзоры и preview игр
Интересное чтение
Стратегии прохождения и коды
Свежие патчи и демо-версии игр
Тесты и обзоры игрового «железа»
Общение в онлайн-конференции

GeForce

Polygon Devourer aka CGA

Последнее слово в 3D-ускорителях

Нетрудно было догадаться, что безликое название «NV10» для акселератора, претендующего на революционность в своей области, не подходило никак, и особого удивления по поводу внезапного анонса чипсета GeForce 256 у нас не возникло. А название вполне даже значащее: изящная приставка «Ge» подразумевала не что иное, как «Geometry» (дальше будет понятно, почему упор делается на этот термин), а окончание «256» заманчиво напоминает покупателю о реализованной в новом чипсете 256-битной архитектуре. Между прочим, формат названий NVx есть и остается внутренним стандартом nVidia для маркировки своих продуктов. Самый первый чипсет носил крайне оригинальное название NV1, по поводу чего президент nVidia Жен-Сунь Хуанг коротко и ясно высказался: «Звучит убого». После этого продукты стали получать псевдонимы: NV3 мы знаем как Riva 128, NV3.5 — Riva 128ZX и т. д.



Это то самое навороченное дерево из теста, придуманного nVidea, которое дает на обычных ускорителях 3,5–4 fps.

Практически у каждого человека, посвященного в таинство развития индустрии трехмерной графики (а кто сейчас не посвящен в него, разве что ортодоксальный брат-воргеймер), уже возникал крамольный вопрос о целесообразности «гонки вооружений» между ведущими производителями чипсетов для 3D-акселераторов. Игровая индустрия уже совершила значительный прорыв с появлением трехмерных игр — может быть, самый значительный за всю свою историю. С появлением в играх высоких разрешений экрана и частоты смены кадров, текстурирования и фильтрации игры стали обретать все более и более реалистичные черты, а разработчики получили в руки инструменты для создания полноценных миров, которыми можно восхищаться и в которые можно поверить. Так стоит ли продолжать наращивать технологические возможности аппаратного обеспечения — ведь от добра, как известно, добра не ищут?

По-видимому, стоит. Если присмотреться повнимательней к расписной обложке игровой индустрии, станут заметны досадные провалы. Наиболее, пожалуй, неприятен тот факт, что всем богатством и великолепием современных игр в полной мере смогут насладиться только те пользователи, в распоряжении которых находятся самые последние и соответственно самые дорогие модели компьютеров. Кто-нибудь пробовал работать с TNT2 на Pentium100? Зрелище, поверьте, не для слабонервных. Что, кроме дразнящих фантазий, представляют собой 32-битный цвет, разрешение 1024×768, 60 fps и динамическое цветное освещение для тех людей, которые вынуждены играть в Quake в разрешении 640×480 на программном рендеринге? Хотя физическая модель графики не изменяется, чувство реализма теряется для них безвозвратно. Освещение (пожалуй, самый «атмосферный» элемент современных игр), тени, отражения — многие ли геймеры могут прочувствовать их во всей красе? И поможет ли им в этом GeForce 256?

GPU от nVidia — действительно размещающийся на одном-единственном чипе процессор.

Итак, в наших руках GeForce 256. Не «чипсет», не «набор микросхем», а, как окрестили его разработчики, «Первый графический процессор» (GPU, Graphic Processing Unit). Рекламный шаг, подумают наверняка многие — и, как ни странно, ошибутся. GPU от nVidia — действительно размещающийся на одном-единственном чипе процессор с интегрированными механизмами геометрической трансформации, освещения, обработки полигонов и текстурирования, который обладает практической выходной мощностью в 10–15 млн полигонов в секунду.

Да, графический процессор GeForce 256 — это событие в сфере трехмерной графики. Он знаменателен уже тем, что его возможности лежат далеко за границей того, что могли себе позволить все акселераторы предыдущих поколений. Благодаря тому, что инженеры nVidia перенесли непосредственно на GPU обработку событий, связанных с трансформацией и освещением, высвободились огромные объемы ресурсов центрального процессора, причем не на абстрактную борьбу с вселенской энтропией, а для других ресурсоемких запросов той же самой игры — обработки искусственного интеллекта или заложенных в нее физических законов (если программисты не поленились и таковые, конечно, заложены). С другой стороны, выделение для трансформаций и освещения специальных механизмов означает, что они будут наделены полным набором соответствующих функций, и игроки смогут увидеть все потенциально закладываемые в игры эффекты, которые раньше приходилось, скрепя сердце, отключать ради хоть сколько-нибудь пристойной скорости игры.

Может возникнуть резонный вопрос, почему термин GPU не относят, например, к тому же TNT2? Если решать этот вопрос, как говорится, «в лоб», то появится искушение списать все преимущества GeForce 256 на более высокий показатель fillrate. Но! В отличие от предыдущих чипсетов, GPU оперирует не с двухпиксельным, а с четырехпиксельным конвейером, что соответственно заменяет применявшуюся в прошлом формулу
fillrate = тактовая частота × 2 на
fillrate = тактовая частота × 4.
Надеюсь, многие читатели уже почувствовали позывы радостного возбуждения. Еще бы! Большинство пользователей 3D-акселераторов, не таясь, занимаются откровенным разгоном своих карт, повышая именно тактовую частоту. GeForce 256 позволит им теперь получать с каждого «лишнего» МГц тактовой частоты двойную отдачу по сравнению с разгоном хотя бы той же TNT2. И можно забыть о прямой зависимости уровня fillrate от скорости центрального процессора. Все. Нет больше этой связи. Приговоренный к апгрейду Pentium100 нежданно слышит, как зачитывается указ о помиловании...

Скорость fillrate у GeForce 256 просто ошеломляющая — 480 млн

пикселей в секунду. Уже по одному этому показателю TNT2 превзойдена почти в два раза — в первую очередь именно благодаря тому, что GPU снял нагрузку с и без того вечно перегруженного центрального процессора и обрабатывает свой надел самостоятельно, будучи в свою очередь освобожденным от всех прочих нагрузок. Больше не придется ломать голову над в принципе бессмысленным апгрейдом процессора с Pentium II 300 до Pentium II 350. Наконец, GPU берет на себя заботу и о качестве графики — высоких экранных разрешениях и глубине цвета.

Список технических характеристик GeForce 256, объявленный nVidia:

- обработка 32 фрагментов текстур за один такт;
- полноскоростная восьмиуровневая анизотропная фильтрация;
- обработка до 15 млн полигонов в секунду с поддержкой DMA, операций трансформирования и освещения, растеризации и текстурирования;
- уровень загруженности GPU не менее 70%;
- одновременная обработка до 6 полигонов (против 1–3 ранее);
- сверхбыстрый конвейер, максимально снижающий время задержки между отдельными механизмами;
- кубический мэппинг;
- Vertex blending;
- 256-битный конвейер текстурирования;
- 8 аппаратно поддерживаемых источников света;
- RAMDAC 350 МГц;
- поддержка AGP 4X с функцией быстрой записи;
- механизм проигрывания видео в стандарте HDTV.

Налицо явственная взаимосвязь — чем больше число полигонов задействованных в отображаемой сцене, тем выше качество конечного изображения. Чем больше полигонов разработчики игры смогут «засунуть» в ее модели без потери быстродействия, тем четче и ясней будут отображаться эти модели на экране.

Теперь обратимся к механизму трансформаций и освещения, или, как его называют в nVidia, T&L.

Выделенный механизм трансформаций и освещения — новое слово в мире 3D-ускорителей, который может изменить весь внешний вид трехмерных игр как за счет улучшения качества графики, так и за счет внушительного прироста производительности. Чтобы оценить прогресс, привнесенный GeForce 256, вспомним, как складываются отношения центрального процессора и современных трехмерных игрушек. Пока мы играем, загруженность процессора обычно вплотную приближается к уровню в 100%, а акселератор вынужден постоянно дожидаться процессора. Причина этого кроется в том, что на ускоритель возлагается весьма ограниченный круг обязанностей по обработке 3D-графики — обычно расстановка полигонов, клиппинг, текстурирование моделей и все прочее берет на себя процессор. А ведь ему необходимо управляться еще и с искусственным интеллектом, физическими взаимосвязями, многочисленными подсчетами, работой с памятью, контролем за вводом, трансформацией и освещением. А тот факт, что процессоры семейства x86 малооптимизированы для работы с графикой, заставляет их тратить на эти операции излишне много своих ресурсов. Так что GPU явился долгожданным «избавителем» центральных процессоров.



То же самое дерево, но в другом ракурсе.

Чем хороша высокая мощность обработки трансформаций? Она ведет к более детализированным сценам. Вместо того чтобы отрезать полигонные детали ради сохранения скорости игры, разработчики смогут теперь оставить их в покое, не опасаясь, что игрушка превратится в симулятор бегов для улиток. Если раньше мы вынуждены были «домысливать» за корявым многогранником (или малогранником, это уже как повезет), что же это, собственно, такое — танк или динозавр, то GPU позволит органично вписывать в мир игры модели, состоящие из дюжины тысяч полигонов без критичной для геймплея потери скорости. Остается, правда, открытым вопрос: «А скоро ли выйдут должным образом написанные игры?».

Выделенный механизм обработки трансформаций отнюдь не исчерпывает свои преимущества простым повышением количества допустимых в каждой сцене деталей моделей и полигонов. Без дополнительных затрат мощностей центрального процессора он занимается расчетом вращения, масштабирования и метаморфоз трехмерных объектов. Ранее игроки сталкивались с вынужденными ограничениями в виде фиксированных камер, числа одновременно используемых полигонов и упрощения деталей объектов из-за недостаточной мощности компьютера. Теперь же модели могут сколько угодно отображаться, вращаться, передвигаться и трансформироваться, не боясь потревожить вечно занятый центральный процессор. Как часто модели нарочно упрощались, а детали каркаса заменялись изощренными текстурами поверхности! А теперь представим, например, как Шамблер открывает смоделированную, а не нарисованную пасть и показывает полигональный, а не нарисованный язык... Хотя, скорее, это мы должны ему язык показывать — GeForce 256 в нашей машине стоит. А красочные текстуры — они никуда не денутся. Просто глаз монстра не окажется случайно съехавшим на затылок.

Вы, наверное, заметили упомянутые в списке характеристик и 8 источников освещения и могли испугаться столь небольшого, на первый взгляд, их количества. Так вот, ничего страшного в этом нет. Во-первых, для профессионального освещения среднестатистической сцены по законам трехмерного моделирования должно хватать всего 3 источников. А, во-вторых, речь идет о 8 источниках, поддерживаемых GeForce 256 на аппаратном уровне, то есть без малейшей потери производительности. Если же извращенный ум разработчика создаст сцену под ночным небом с тысячью ярких звезд... Да пожалуйста! Большая Медведица будет отрабатываться на аппаратном уровне, а прочие Сириусы и Кассиопеи — программно. И от каждой звезды может падать своя тень... Шутка.

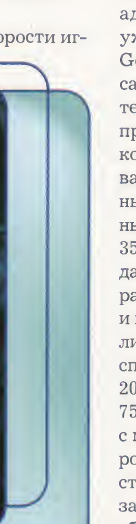
Вот с тенями GPU не предлагает нам ничего принципиально нового. Да, обсчет теней происходит в реальном времени, да, поддерживается буферизация теней, но ведь это все мы встречали и раньше. Разве что опять-таки центральный процессор в теневые махинации вовлечен не будет. Что, конечно, само по себе хорошо. Представим себе игру недалекого будущего, скажем, третью серию Blood (вспомните, какую непередаваемую атмосферу создавало освещение во второй части игрушки!) — ни потери fps, ни архаичных карт освещения, только живые, обрабатываемые в реальном времени источники света, дрожащие цветные тени на стенах и потолках, живые, насыщенные текстуры, многополигонные сколопендры, в радостном желании укусить игрока семенящие многочисленными полигонными ножками по рельефному полу... Вот это и называется 3D!

А вот, например, вы помните, как обычно выглядят деревья в трехмерных играх (что, кстати, вполне актуально при современной тенденции ухода от интерьеров а-ля «станция метро в районе новостроек» к открытым ландшафтам с естественными природными объектами)? Правильно, кое-где это вообще спрайты, в других играх — тривиальные 2–3 пересекающиеся по оси плоскости с сильно размытыми текстурами, в лучшем случае — невразумительные шарики на ножке, состоящие из сотни-другой полигонов. Это происходит из-за невозможности воспроизведения столь сложной органической структуры без сильной потери в скорости. А вот специальная демка показывает «живое» дерево, состоящее из тысяч полигонов, с реально смоделированными ветками и листвой, да еще и со светлячками! И, если поверить nVidia, все это **не тормозит.** А вот даже TNT2 Ultra при всей своей мощи показала на этой сцене полную беспомощность... Еще одна сильная возможность механизма T&L — попиксельное освещение, которое

Еще одна сильная возможность механизма T&L — попиксельное освещение, которое применяется при трансформациях сложных объектов в реальном времени.

применяется при трансформациях сложных объектов в реальном времени. Например, это можно будет заметить по игре света, отраженного волосами персонажа при повороте головы. Насколько такой реализм повысит «вживаемость» игрока в мир игры и привлекательность геймплея?

Среди технических характеристик GeForce 256 упоминался кубический мэппинг, или кубическое текстурирование. Вот это уже уникальная способность GPU, впервые поддержанная реальным 3D-ускорителем, хотя функция эта уже заложена в OpenGL и DirectX



начиная с седьмой версии (что, в свою очередь, гарантирует, что разработчики игр не пройдут мимо нее и реализуют в ближайшее время). Основная задача кубического текстурирования: точное обеспечение отражений и отраженного света в реальном времени. Без него могут случаться казусы вроде отражения невидимых поверхностей, а расчет отражений в реальном времени будет максимально затруднен. Теперь же, за счет исключительно внутренних ресурсов GeForce 256, этот шаг на пути к реалистичности изображения будет сделан.

Как видим, игровая индустрия однозначно склоняется к поддержке предложенных nVidia возможностей. Представители компании считают, что разработчики игр будут использовать максимум особенностей GeForce 256 потому, что в прошлом им приходилось уделять слишком много внимания рутинным процессам и жертвовать зрелищными и логическими возможностями своих игр для поддержания высокой скорости игры. Теперь же, получив на вооружение механизмы GPU, они смогут сконцентрировать свое внимание на физической модели, искусственном интеллекте, обогащении графики.

Следующий пункт меню — поддержка GeForce 256 AGP 4X с быстрой записью. Эта возможность полностью описана в спецификациях стандарта AGP 2.0, но пока одна лишь nVidia взялась за практическую реализацию этой технологии. Технология «быстрой записи» позволяет существенно ускорить все операции, производимые GPU,

nVidia проделала долгий путь. Первый блин, NV1, вышел, как полагается, комом, но с тех пор компания идет в гору.

в том числе операции с двухмерной графикой, запись данных в кадровый буфер или пересылку данных на графический процессор, загрузку текстур в локальную память при помощи Direct3D, перемещение буферов в локальную графическую память. Пропускная способность шины AGP не была проблемой для TNT2, но GeForce 256 обрабатывает и пересылает в 5 раз больше полигонов, так что и пропускная способность должна быть адекватной.

Возможность же быстрой записи позволит производить передачу данных из центрального процессора напрямую на GeForce 256. Минуя системную память, которая, хоть и работает на довольно высокой скорости, все же не способна справиться с постоянным потоком в 900 Мбайт в секунду.

А теперь давайте поговорим о 2D-возможностях GeForce 256. Вам кажется, что все функции обработки двухмерной графики давным-давно интегрированы в видеоадаптеры и ничего нового создать уже невозможно? Ошибаетесь. GeForce 256 и тут может удивить самого взыскательного пользователя. Во-первых, на графическом процессоре установлен 256-битный конвейер двухмерного текстурирования — по сравнению с стандартным на сегодняшний день 128-битным. Вкупе с быстрым RAMDAC 350 МГц это гарантирует вам невиданный прирост скорости в 2D-операциях на высоких разрешениях и в 32-битном цвете. Например, если ваш монитор это осилит, то GPU способен сгенерировать картинку 2048x1536 при частоте обновления 75 Гц! Во-вторых, все операции с масштабированными и индексированными изображениями осуществляются на скорости в 4 пикселя за один такт, и, в-третьих, скорость обмена между центральным процессором и GPU достигает 1 Гбайт в секунду при операциях «быстрой записи» через AGP 4X. Итоговая скорость в 2D-операциях складывается из кумулятивных усилий этих трех факторов, и она способна полностью удовлетворить самого капризного поклонника плоской графики. Поверьте, 23 млн транзисторов, соединенные нужным образом, позволят вам добиться от своей видеокарты очень многого.

Вот мы и добрались до последней «примочки» GeForce 256 — встроенного видеопроцессора. О необходимости или бесполезности присутствия такого класса устройств на 3D-акселераторах можно спорить, но на GPU он имеется и прекрасно справляется со своими функциями. Мало того, что GeForce 256 проигрывает с прекрасным качеством DVD и HDTV, а также цифровую видеозапись, графический процессор предлагает еще ряд примечательных возможностей:

- ✔ высокоточную организацию видеооверлея в стандарте HDTV (5 горизонтальных и 3 вертикальных слоя, масштабирование 8:1, независимая регулировка HSB на аппаратном уровне);
- ✔ высокую пропускную способность видеокласса HDTV (16-битный видеопорт, полнофункциональный порт хостинга, выделенный канал DMA видео);
- ✔ полную компенсацию движения HDTV (полнокадровое проигрывание DVD на высоких разрешениях, операции на субпиксельном уровне с точностью до 1/16 пикселя).

Пора, наверное, делать выводы. Поклонником какого семейства акселераторов вы бы ни являлись — 3dfx, nVidia, S3, Matrox или ATi — трудно не признать, что nVidia вырвалась в этой гонке далеко вперед. Оставив в стороне великолепную скорость fillrate и прочие возможности, смело можно утверждать, что один только механизм T&L делает GeForce 256 абсолютно уникальным продуктом. Вероятно, вам потребуется увидеть GPU в работе «вживую», но тогда будьте готовы к тому, что потеряете голову.

nVidia проделала долгий и непростой путь. Конечно, первый блин, NV1, вышел, как полагается, комом, но с тех пор компания неуклонно идет в гору. С выходом первого на свете графического процессора разработчики nVidia вправе ожидать кардинального изменения всей индустрии по законам, сформулированным ими. Как вы узнали, никто раньше не мог и приблизиться к показателям fillrate и возможностям механизма T&L, заложенным в GPU. Механизм трансформаций позволяет моделям сохранять мельчайшие детали за счет огромного числа применяемых полигонов и при этом снижает нагрузку на центральный процессор. Механизм обработки световых эффектов дает разработчикам все выгоды расчета отражений в реальном времени, рельефного текстурирования и аппаратных источников света. Используя же возможности обоих составляющих механизма T&L, можно создавать абсолютно реалистичные объекты живой природы и персонажей игрового мира. В качестве приправы nVidia сдобрила GeForce 256 такой приятной «мелочью», как кубическое текстурирование, изменив весь подход к расчету отражений, — и опять лишь за счет своих внутренних мощностей!

Так что, если в ближайшем будущем разработчики игр действительно начнут ориентироваться на производительность видеокарт, подобающих GeForce, то уже где-нибудь через полгода-год нас ждет значительное улучшение уровня игровой графики. MG

Список разработчиков игр, которые уже успели клятвенно пообещать включить в свои новые проекты кубический мэппинг:

3Do, 989 Studios (Sony), Acclaim, Accolade, Activision, Blizzard Entertainment, Bullfrog, Bungie, Cavedog Entertainment, Codemasters, Eidos Interactive, Electronic Arts, Epic MegaGames, Gas Powered Games, GT Interactive, Havas Interactive, id Software, Infogrames, Lionhead Studios, LucasArts, Microsoft Games, Monolith Productions, Nihilistic Software, Origin, Planet Moon, Rage Software, Raven Software, Ritual Entertainment, Sierra Studios, Surreal Software, Ubi Soft, Valve



Новая линия мониторов SyncMaster серии DELPHINUS

Высокое качество изображения
Отличное разрешение
Широкая полоса пропускания
Super Pigment Phosphor -
новое люминофорное покрытие,
высококонтрастное изображение
Компактный дизайн

SyncMaster	450b	550s	550b	750b
Размер ЭЛТ	14" Метал.	15" FST	15"Minineck	17" FST
величина зерна мм	0.28	0.28	0.28	0.27
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонт.	30-55 КГц	30-61 КГц	30-70 КГц	30-70 КГц
Разрешение				
реком. при 85Гц	640x480	800X600	800X600	1024x768
макс.:	1024x768	1024x768	1280x1024	1280x1024
Гарантия	**2 года**	**3 года**	**3 года**	**3года**



Компания X-Ring - официальный дистрибьютер фимы Samsung Electronics в России
Москва, Нахимовский пр., 36/1, тел.: (095) 719-9570, 978-2602, www.x-ring.com

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Nick A. Skokov

BTC 8120

Навороченные кнопульки.

BTC 9000A

BTC Multumedia Keyboard 9000A, BTC 8120

В данной статье пойдет речь не о навороченных интерфейсных кнопках в новой RPG или RTS, а о самих кнопках, тех, которых раньше было стандартно 102, причем последняя обычно была лишняя. То бишь — о клавиатурах.

Все предыдущие годы единственным разнообразием в подходе производителей к этим устройствам было нестандартное расположение и размеры кнопок Enter, Backspace и «\». Несколько лет назад ситуация начала меняться. В продаже появились так называемые эргономичные клавиатуры, которые отличались тем, что правая и левая половина клавиш были повернуты каждая



к «своей» руке. Мнение геймеров об этих продуктах тогда не сложилось, поскольку они были чрезмерно дорогие.

Недавно, обсуждая программу тестирования на следующий год, мы решили обратить наше внимание на корпуса и клавиатуры. Сначала ряд сотрудников высказались против: ну какое, на фиг, тестирование клавиатуры или, более того, корпуса? Но некоторое время поразмыслив, пришли к заключению: а почему бы и нет? И в качестве эксперимента решили рассказать вам о паре новеньких экзотических клавиатур, недавно выпущенных фирмой BTC.

Итак, нам на растерзание досталось два новых массива кнопок на пластмассовой подложке.

Первое творение — **BTC Multimedia Keyboard 9000A**. Это «обыкновенная» по раскладке клавиатура, к которой на свободном месте над функциональными клавишами добавлен ряд небольших резиновых кнопочек, отвечающих за дополнительные возможности, которые можно разделить на три группы — CD audio player, Web Browsing и Sleep/Suspend/On/Off. В поддержку этих кнопок на прилагающемся CD идет специальная программа — Multimedia Keyboard, содержащая встроенный multimedia player и ряд других примочек. Причем работает это все не только под Windows 9x, но и под Windows NT 4. Приятным моментом в данной клавиатуре является то, что все дополнительные кнопки и возможности, ими приносимые, встроены ненавязчиво: не хочешь — не пользуйся. Ведь, согласитесь, оказавшись за клавиатурой с резко непривычной раскладкой и грудой торчащих не на месте кнопок, первое время часто путаешься, нажимаешь не туда и уже через десять минут проклинаешь все на свете. Тут же, за счет того что «лишние» кнопки выполнены по-другому, они не мешают.

С другой же стороны, иметь кнопки управления аудиоплейером и Вкл./Выкл. на клавиатуре очень удобно, поскольку не приходится каждый раз искать на desktop'е audio controls или тянуться к системному блоку, который можно поставить подальше под стол.

Второе творение — **BTC 8120**. На первый взгляд, это совершенно угарный агрегат, состоящий из двух половинок, соединенных между собой лишь куском кабеля длиной чуть меньше десяти дюймов (для людей, привычных к метрической системе мер, уточним, что это около 25 см), подсоединяющийся к компьютеру, как обыкновенная клавиатура, причем достаточно длинным кабелем. За счет такого дизайна вы получаете неограниченные возможности по расположению частей друг относительно друга. Можно их поставить под углом, можно раздвинуть пошире и положить посредине книжку или блокнот, можно расположить друг относительно друга и под более крезовыми углами. На худой конец, если вам надоели все возможные положения кроме «классического», вы можете положить обе половинки рядом, превратив данное творение инженеров BTC в почти обыкновенную клавиатуру с небольшой вертикальной щелью посредине и несколько необычным расположением ряда кнопок. Следует особо отметить, что снизу обе половинки имеют по две раскладывающиеся ножки, как у обычной клавиатуры, но тоже навороченные — кроме двух степеней поднятия они еще имеют и дополнительную тонкую регулировку с помощью плавно вывинчивающихся упоров на концах ножек. Но и это еще не все. В процессе испытания удобства взаиморасположения правой и левой половины клавиатуры нам внезапно пришла в голову блестящая мысль, что это идеальное устройство для двухплейерных игр на одном PC. То есть для всяких шутеров, кикеров и прочих игр типа Mortal Combat, Tyran, DemonStar и т. п. Другими словами, для игр, где двое играют в аркаду на одной клавиатуре, поскольку традиционной проблемой в таких играх является то, что игроки толкаются, отпихивают друг друга, тянут клавиатуру на себя и всеми иными способами пытаются занять наиболее удобное место перед отведенной ими разработчиками половиной клавиш. В данном же случае каждый игрок получает в собственные руки выделенную ему половину кнопок, и единственным препятствием для достижения абсолютного комфорта путем минимальных затрат является лишь ограниченная длина шнура между левой и правой половиной.

Наш диагноз. Учитывая невысокую цену обеих клавиатур, мы считаем, что первая из них будет весьма неплохой покупкой или подарком для тех, кто любит слушать музыку на компьютере, поскольку позволяет не только регулировать громкость, но и имеет весь набор кнопок, присущий нормальному аудиоплейеру, плюс коечто еще. Вторая же — явный кандидат в «подарочные» клавиатуры и лучшее приобретение для детского компьютера (как мы полагаем, дети больше всего любят играть вдвоем в аркады). Использование такой «эргономичной» клавиатуры или обычной — дело вкуса. Получив же такую штуку в подарок, грех ею не попользоваться — мнение 99% процентов опрошенных.

Редакция выражает свою признательность компании **C-Trade** (113-1118/1163) за предоставленные образцы оборудования. MG



Призы и подарки получили все, кто любит и знает марку Samsung

ДНИ SAMSUNG ELECTRONICS В МАГАЗИНАХ МОСКВЫ

Кто сегодня не знает логотип компании **Samsung Electronics?** Только те, кто не смотрит телевизор, не ходит по улицам и не читает никаких изданий. В России синий эллипс с названием фирмы, выходящей на контакт со всем остальным миром, мы встречаем по много раз в день. Он стал для нас привычным и родным. «Самсунг» является мировым лидером в производстве и продаже как бытовой техники, так и мониторов для офисного и домашнего использования. В списке продукции компании имеются компоненты, также широко используемые в компьютерной технике. Они не менее нужны для работы современного компьютера, однако покупатели меньше обращают на них внимание, а компания меньше их рекламирует. Это жеские диски (HDD), устройства чтения/записи на магнитные дискеты (FDD) и оптические диски (CD и DVD), модули памяти, клавиатуры, аудио-колонки, средства телефонии и телекоммуникации.

Обеспечить высокое качество продукции, надежность, оригинальный дизайн Samsung Electronics помогает широкая научно-исследовательская деятельность компании. На рынке России компания активно работает уже более 10 лет. Несмотря на некоторый спад покупательской активности россиян, вызванный экономическими проблемами, компания уверена в сохранении своих лидирующих позиций на нашем рынке. Сервисные центры Samsung плотной сетью покрывают территорию всего земного шара, и наша страна не исключается из этого сервиса: Россия в глазах компании является надежным торговым партнером. Российские покупатели не боятся покупать продукцию Samsung: в случае возникновения проблем ее всегда можно отремонтировать или обменять.

5–23 октября официальный партнер Samsung Electronics — компьютерная компания X-Ring — провела в московских магазинах акцию по продвижению продукции — **«Дни Samsung Electronics в Москве»**. Московское представительство Samsung Electronics и российский офис компании X-Ring совместно финансировали этот проект. Samsung обеспечил подарками и призами, предоставил магазинам рекламные и наглядные материалы. На период проведения акции в магазинах было сделано специальное праздничное оформление, имелось достаточно рекламной продукции, проводились презентации новых мониторов и давались консультации.

Для установления прямых контактов с конечными покупателями в рамках этой акции компании Inel и SMS (Style Micro Systems) проводили во всех своих магазинах расширенную продажу продукции Samsung для персональных компьютеров: мониторов, CD-ROM, HDD, звуковых колонок. Каждому покупателю монитора — подарок от Samsung, каталог продукции и улыбка продавца.

В салоне SMS (Красноказарменный проезд, 1) презентации и викторина проводились в рабочие дни, так как основными посетителями этого салона являются студенты МЭИ. Все, кто проявил активность и подготовился к участию в викторине, получили ценные подарки: в зависимости от полноты ответов можно было выиграть аудиоколонки — стандартные 5100 или новейшие плоские с сабвуфером, жесткий диск или хотя бы майку Samsung и авторучку X-Ring. В магазинах Inel (ВВЦ, павильон «Центральный» и ВКЦ, салон «Эксимер», Сущевский вал, 5) и магазине SMS в Сокольниках (Стромынка, 20) презентации и викторина проходили в выходные дни, когда больше всего посетителей.

Наибольшее число участников было 16 октября в Выставочном компьютерном центре «Савеловский» на лотерее для покупателей и присутствующей прессы и экспресс-викторине, которые компания X-Ring проводила в конференц-зале, специально арендованном для этой цели. Можно с уверенностью сказать, что «Савеловский» сегодня привлекает посетителей больше, чем ВВЦ или Митино. Да и условия для покупателей здесь совсем неплохие. На Савеловском также прошла презентация монитора DynaFlat 700 IFT как наиболее удовлетворяющего покупателей: качество для профессионального использования по разумной цене.

Итоги викторины по письменным ответам подведены в конце октября и опубликованы на Web-сайтах X-Ring, Inel и Style Micro Systems и в компьютерной прессе. Практически все ответы присланы по электронной почте: в основном — из Москвы и ближнего Подмосковья (Дубны, Мытищ). Есть письма из Уфы, С.-Петербурга. Письма как электронные, так и обычные анализировались на полноту и правильность ответов. Победителями письменной викторины, приславшими свои правильные и интересные ответы в первой десятке, стали *Лощенков Артемий Анатольевич*, 17 лет, Уфа (свой приз он получит в родном городе в магазине Inel–«Эксимер»), *Андрианов Александр*, 15 лет, Москва, *Коновалов Сергей*, 16 лет, Москва. Всем победителям высланы сообщения о том, что они выиграли и где можно взять «трофей». А здесь мы еще раз поздравляем всех — и победителей, и просто участников этого замечательного праздника, который нам устроили компании Samsung Electronics, X-ring Inc., Inel и SMS.

Проводимая акция выходит за рамки привычных PR-акций, она направлена на конечного пользователя, позволяет войти с ним в прямой контакт. Интервью с первыми победителями экспресс-викторины выявило следующие пути для достижения победы:

Наташа — менеджер транспортной компании, около 40 лет. «О викторине узнала от сотрудников. Для нахождения правильного ответа я несколько вечеров провела в Internet. Посетила сайты x-ring.com, samsung.ru и samsung.com. Узнала много нового».



Михаил — студент Института стали и сплавов, 20 лет. «О викторине узнал по радио на ВВЦ. Дома залез в Internet. Полтора часа прогулки по историческому сайту Samsung — и никаких проблем».

В следующий раз организаторам таких акций в Москве надо будет придумывать вопросы посложнее: наши любители компьютеров всегда в отличной форме и готовы к новым победам.

Об итогах проведения конкурса и о вручении призов можно узнать на сайтах
www.x-ring.com, www.inel.ru, www.runup.ru.

117872 Москва, Нахимовский пр., 36/1, 12 этаж

Обзор самых посещаемых и полезных сайтов в Internet, посвященных играм

ИГРОВЫЕ СЛУЖБЫ в INTERNET

Привет тебе, читатель! Сегодня тебя ждет небольшая неожиданность. Мы решили сломать порочную практику помещать сюда одну, пусть и очень содержательную, статью. Один из наших авторов в этом месяце разродился аж двумя, и мы решили — пуркуа бы не па? Вот в прошлом номере нам товарищ Маза весело рассказывал о простеньких Flash-играх. Все это хорошо, но в Сети можно поиграть и в современные коммерческие игры, причем при наличии хорошего коннекта это можно сделать со всеми удобствами и абсолютно бесплатно. Первый обзор посвящен глобальным игровым службам, которые призваны помочь геймерам, жаждущим сетевых разборок, найти друг друга. Удивляюсь, как это раньше мы их не описали — ведь лучшей темы в разделе «Internet для геймера» и придумать нельзя. Автор не просто перечисляет игры, в которые можно играть, скажем, на Zone или WON.net, а описывает, как это делать (регистрация, специальный софт и проч.), так что, если вы никогда не играли на описанных службах, очень рекомендую попробовать. Правда, если вы попытаетесь сыграть через любой из описанных серверов на работе, у вас это врядли получится — ваше начальство наверняка позаботилось об этом. У меня вот не получилось. Вторая статья не менее актуальна — здесь подробно описывается известная программа GameSpy, которая проскакивала на одном из наших CD. По своей функции она чем-то похожа на глобальные игровые серверы — помогает просто и быстро найти достойных сетевых противников. GameSpy позволяет в полной мере реализовать архитектуру клиент/сервер, которая активно внедряется во многие современные игры (в основном 3D-шутеры). Наш автор предлагает небольшой гид по ее установке и настройке вместе с краткой историей возникновения GameSpy.

Алексей Котко

Святослав Торик, torick@zmail.ru

В прошлых двух номерах автор подробнейшим образом рассказывал о небольших Java- и Flash-игрушках. Типа это круто, бесплатно, да и игры, несмотря на то, что простенькие, по большей части весьма увлекательные. Все правильно так писал, но ведь есть и другие игры, большие и современные, в которые тоже можно играть в Internet'е.

Мне вот кажется, что если вам хочется просто отдохнуть, то Java-игры подойдут вполне, но, несмотря на их простоту и удобство, игра в них ни в какое сравнение не идет с игрой:
1) в высокотехнологичные Kingpin, Force 21, Mechwarrior 3, Heroes of Might and Magic 3/Armageddon's Blade и им подобные;
2) с живым соперником, пусть и не сидящим за соседним компьютером и не ругающимся сквозь зубы на тему «тупого апгрейда дико дорогих протоссов», но все равно — с настоящим человеком, точно таким же, как и ты, читатель;
3) не требующей включения опасных своими сценариями языков Java и ActiveX.

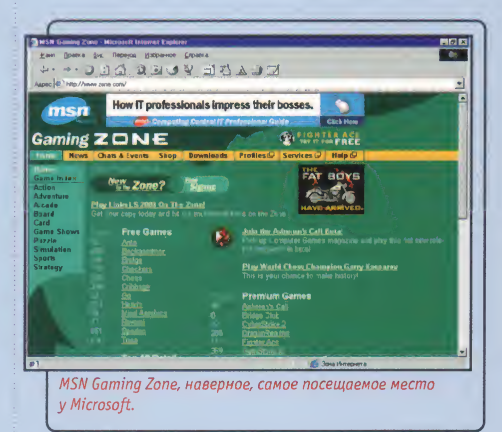
Поиграть в продвинутые игры можно (а зачастую даже нужно) через специальные службы-серверы. Целая сеть огромных компьютеров представляет свои услуги по сведению игроков в единую смертельную битву. Простое и понятное программное обеспечение интерфейса PlayRooms (игровых комнат) помогает пользователям-новичкам играть с соответствующими их уровню геймерами, а профи — играть с профи. Службы дают возможность поиграть через их серверы в демоверсии игр с поддержкой службы, причем некоторые выбивают ради рекламы себе эксклюзивные игры. Яркий пример — Daikatana Deathmatch Demo, в которую можно было поиграть исключительно через Mplayer.

Службы делятся на платные и бесплатные. Одной из самых популярных, да к тому еще и халявных служб, является MSN Gaming Zone.

MICROSOFT NETWORK GAMING ZONE

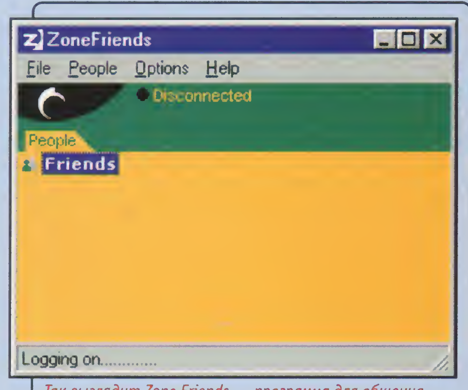
www.zone.com

Этот, ставший уже самым популярным среди западных геймеров новостной и игровой сайт, уже год-полтора работает как бесплатная игровая система. Для начала необходимо набрать в броузере www.zone.com. Теперь, невзирая на все красоты и призывы поиграть в шахматы с Каспаровым или поучаствовать в соревновании воинов BattleTech, наберите в окне броузера http://www.zone.com/secure/signup.asp и зарегистрируйтесь. Дело это долгое и местами нудное, придется качать несколько файлов (делайте все, как говорят — все будет ОК), но в итоге вы получите MSN Zone Friends



MSN Gaming Zone, наверное, самое посещаемое место у Microsoft.

(программа для общения с друзьями в процессе посещения игровых комнат). Например, с помощью этой системы можно пригласить



Так выглядит Zone Friends — программа для общения в пределах Зоны.

приятеля в ту или иную комнату, в какую-нибудь игру. Правда, не кривя душой, скажу, что «Аська» завсегда лучше, но для случайных знакомств и Zone Friends сгодится.

После регистрации прогуляйтесь по своему диску и отметьте опытным глазом игры, в которые вы надеетесь поиграть на MSN Gaming Zone. Теперь снова заходите на www.zone.com, оттуда на Play Games, затем выбирайте подходящий жанр либо потребуйте представить все



Стильная картинка показывает состояние коннекта. Но недолго.

возможные игры (List All). Войдя на страницу игры, вам в первую очередь предложат скачать специальный супер-MS-плагин для этой игрушки, чтобы в нее можно было играть на Зоне. Наконец, после всех этих пертурбаций вы попадете на заветную страничку. Там обычно бывает несколько так называемых комнат: для новичков, для профи, турнирные (если по этой игре ведутся турниры), а также комнаты могут делиться в зависимости от самого предмета интереса. Например, на странице Mechwarrior 3 есть, помимо всего, две комнаты: The Clans и Inner Sphere, прямая аналогия из игры. Так что выбор, в отличие от простых серверов с системой клиент/сервер типа Квейка или Tribes, есть. Вот на примере Mechwarrior 3 и рассмотрим процесс подключения к игре.

Кликаем на любую понравившуюся комнату. По идее, если все ОК, должно открыться окно, в котором находятся:

- окно со списком находящихся в комнате;
- окно чата со всеми находящимися в комнате;
- окно с игровыми комнатами, где можно либо создать свою на основе пустующих, либо войти в уже существующую комнату.

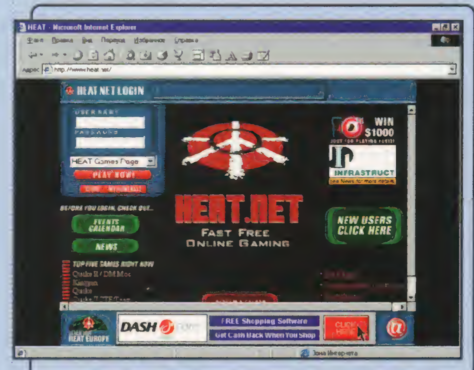
Стало быть, можно поболтать с присутствующими на тему вроде «А правда, что патч понижает действие хит-синков?», естественно, исключительно на английском языке. Можно не мучиться и сразу подобрать себе PlayRoom. Но не просто от балды, а с учетом пинга. Обратите внимание на комнаты: игрок, имя которого в самом верху списка игровой комнаты соседствует с несколькими зелеными полосками, вряд ли выкинет вас, так как его зеленые полоски свидетельствуют о хорошем по отношению к вам пинге. Обычно же бессердечные хозяева игровых комнат просто выкидывают игроков с маленьким пингом: это якобы причина сильных задержек во время самой игры. А комнат так мало открытых бывает...

Некоторые битвы проводятся в игре в демоверсии. Демки можно скачать с сайта zone.com либо поискать их на компакт-дисках, прилагаемых к журналу.

HEAT.NET

www.heat.net

Когда-то, года полтора-два назад, Microsoft открыла свою Зону. Успех был ошеломляющим. Нет, и до этого были службы — TEN, Mplayer, но они были платными и малопопулярными. А Билл Гейтс посоветовался с менеджерами, прикинул по деньгам и открыл абсолютно бесплатный сервер для всеобщей месиловки в самых популярных играх. После этого многие гиганты игровой индустрии призадумались и о своих проектах. Сьерра открыла WON, а Sega, старая добрая Sega, открыла свою службу под названием HEAT и соответственно сервер HEAT.NET.



Сайт Heat.net просто напичкан Java-приложениями, которые долго грузятся, поэтому не задерживайтесь здесь, а побыстрее скачивайте софт.

Очень оригинальная служба. Оригинальна она тем, что в ней распространено два вида подключения — платное и бесплатное. Бесплатный «мембершип» подразумевает абсолютно халявный доступ к сетевым баталиям в большинстве игр, распространенных в HEAT.NET, бесплатный e-mail, свою страничку и чат на HEAT.NET, возможность заработать Degrees — своего рода очки крутости в системе HEAT.NET.

Трясущие большим кошельком (точнее, золотистого цвета кредиткой) могут попытаться зарегистрироваться как Premium Member. Это все услуги бесплатного логина плюс игры, доступные только для Премиумов, эксклюзивные видеоролики и превьюшки игр, доступные сначала Премиумам, затем уже и остальным, возможность за Degrees покупать вещи в онлайновом магазине (только для жителей США) и поучаствовать в крутых чемпионатах и лэддерах (лэддер — долгосрочный турнир, где игрок продвигается по лестнице «крутости», выигрывая матчи). Стоит эта радость порядка $50 в год.

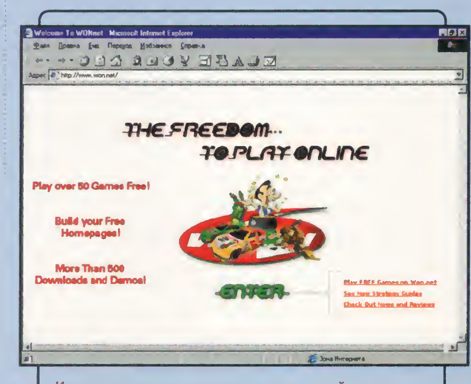
Для того чтобы поиграть в HEAT.NET, необходимо установить софт, предлагаемый с некоторыми играми или скачиваемый с сайта HEAT. Шесть мегов чистого даунлоада — и софт у вас. Да, чуть не забыл, для нормального скачивания понадобится хорошая качалка с функцией докачки. Лично я пользуюсь ReGet'ом, чего и вам советую: www.reget.com/ru. Регистрация должна пройти без проблем. В случае чего на HEAT имеется подробный F.A.Q. на эту тему.

Как и на Зоне, можно скачать демоверсии игр и играть в них в специальном разделе HEAT.NET.

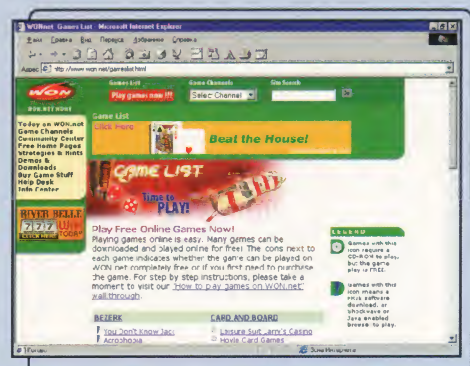
WORLD OPPONENT NETWORK

www.WON.net

Справившая свое пятнадцатилетие фирма Sierra решила не останавливаться на достигнутом (а достигла она многого — достаточно вспомнить квестовые серии Larry, Space Quest, King's Quest, Police Quest)



И не скажешь, что вы попали на игровой сервер фирмы Sierra, а между тем это самая что ни есть главная страничка.



А здесь на WON.net лежит список игр. Не так много, но основные хиты присутствуют.

и открыть свой собственный сервер для нуждающихся в сетевых разборках геймеров. Правда, поначалу лично у меня возникли некоторые сомнения относительно того, во что игроки будут там играть: вроде бы Сьерра из многопользовательских игр выпустила разве что кучу сборников — виртуальное казино,



Хотел вот я поиграть во вторую Кваку на работе, а не получилось. Firewall, однако.

карты, кости с персонажами из своих игр. Потом я зашел на главную страницу сайта и убедился, что я неправ: в списках обнаружились свежие Half-Life, Starsiege и даже супер-пупер эксклюзивные Tribes! Дело было лишь за регистрацией.

Вот с ней-то и случился прокол. Я очень долго искал, где же ссылка на обязательную во всех случаях коннекта к игровым службам регистрацию. В итоге с горя пошел на Message Board и только там обнаружил заветное Login or Register. Несколько заумно и скрыто, но ничего не поделаешь. Придется идти на http://www.won.net/lounge/boards и выбирать из предлагаемого Register. После регистрации можете либо зайти в Preferences и настроить огромное для простенькой регистрации количество параметров, либо сразу идти на http://www.won.net/gameslist/ и выбирать игры. Выбирать есть из чего. Во-первых, обратите внимание на значки, стоящие возле названия игры.

Цветастый компакт-диск означает, что для участия в разборках на основе именно этой игры придется ее, игру, купить. Учитывая, что игры там самые распространенные, проблем с их наличием быть не должно — ну разве нет у вас Half-Life (естественно, не пиратского), Unreal, Quake 2 или Starsiege: Tribes?

Значок «i» означает, что возможность сыграть в эту игру определяется наличием установленных Java или Shockwave. В половине случаев понадобится качать абсолютно бесплатный софт, занимающий, впрочем, не очень много места вашего драгоценного дискового пространства.

Есть там же Top Ten игр, в которые играют на WON. На первом месте обычно бывает либо HL, либо Hoyle Poker, либо набирающая обороты Austin Powers: Trivia — викторина на тему двух серий кинофильма о шпионе Остине Пауэрсе. Но если для Hoyle Poker придется купить достаточно дорогую «коробочную» версию (к пиратской нужен ключ, который, как водится, не работает на WON), для других достаточно скачать плагин под Shockwave или саму игру — все это абсолютно бесплатно.

Кстати, как и на HEAT.NET, на WON можно завести собственную страницу об играх. Есть также большой игровой форум (Message Board) и чат-комната. На страничке с игрой, в которую вы хотите поиграть, находятся последние новости относительно игры — новые патчи, add'оны, моды, описания и так далее. В общем, удобная служба: простая организация игры, не слишком засоряет канал (на MS Zone был обязателен чат в общей комнате — это очень загружало соединение). Рекомендую, несмотря на то что игр там не очень много.

MPLAYER

www.mplayer.com

Я вот тут чего подумал... а вдруг у тебя выделенка... и кредитка заодно имеется... а я тебе все про бесплатные эти службы ограниченные речь толкаю. Нехорошо это с моей стороны, однако. Есть же дорогие и высококачественные службы для самых-самых. И одним из таких крутых серверов, рассчитанных на обеспеченных геймеров, является Mplayer. Регистрироваться следует здесь: http://www.mplayer.com/join. Заполнив быструю и дружелюбную анкету, следует скачать файл по адресу http://dowloads.mplayer.com/MplayerInstaller.exe. Это софт, необходимый для игры на Mplayer. Надо сказать, что размер — полтора мега — меня



Главная страничка сайта Mplayer.com — куча рекламы и никакой полезной информации. Попробуйте найти ссылку на регистрацию.



После записи ваших данных на этой странице вам будет предложено скачать и установить софт. Если собираетесь играть, рекомендую это сделать.

Софт уже качается, его немного, но минут 10 это займет.

сильно насторожил. Оказалось, что это целый Mplayer'ский броузер (похоже, он создан на ядре Internet Explorer'а, поэтому, если возникнут проблемы с Явой, копайтесь в настройках IE), имеющий много различных опций и комнат (не только игровых). По идее там еще можно участвовать в голосовом чате: я же не зря про выделенку распинался. Выглядит так элитно, так круто... но уже через минуту предлагается (точнее, автоматически запускается) апдейт броузера. Открывается окошко, в котором параллельно с состоянием загрузки софта (думаю, там мега на два — точно не указано) появляются меткие высказывания различных персонажей литературы, кино и комиксов, но самое-самое, что меня поразило, — это фраза Some things are worth to wait!, которая в полной мере отражает сущность всего происходящего.

Таким образом, скачав все необходимое, открывайте Mplayer-проводник и жмите слева на Games. Учитывая, что строки адреса в этом броузере нет, приходится бегать по баннерам и кнопочкам, что не есть удобно: видимая свобода, вроде бы и броузер, ан нет, только на вид он броузер, реально же это софт типа HEAT.NET'овского. Да, если в первый клик на Games выдали какую-то ерунду насчет казино (между прочим, платного),



А это тот самый броузер, работающий на ядре Internet Explorer'а. Надпись на шапке приложения Internet Detected говорит о глобальных намерениях его создателей.

то кликните еще разок: теперь должно появиться меню с реальными игрушками. Выбор игр в списке, конечно, велик, но различия между списком, например, подзаголовка RPG и списком непосредственно в разделе RPG минимальны. Более того, игры, помеченные значком CD, предполагают наличие компакт-диска в приводе, а гамезы, помеченные иконкой P, требует оплаты игры. Причем последних куда больше первых — я же не зря про кредитку...

А вот в разделе Classics рулят значки F — это означает, что на Mplayer играют в демку игры, либо требуется очередной даунлоад очередного софта. Но зато логических игр-головоломок там действительно много, не в пример MS Zone. Тут есть и карточные игры, и шахматы/шашки, и даже викторины. В Action имеются раритеты вроде Army Men/AM2, Postal, Blood. Раздел Стратегий содержит такие наименования, как Commandos, WarZone 2100, Warcraft (первый!!!), Command and Conquer: Tiberian Sun/Red Alert. Какая-то часть требует скачать еще немножко софта, но главное — все это бесплатно. А вот поиграть во что-нибудь, созданное умельцами-программистами из Mplayer, — в основном это игры классические, требующие софта, — стоит денежек. Каких — даже говорить не осмеливаюсь.

Но в целом, будь у меня выделенка, я бы сидел и целыми днями резался в C&C, невзирая на глючность броузера и огромное количество рекламы. Да, чуть не забыл: карточка и выделенка необязательны, если у вас нет желания поиграть в Home-Made-игры и вы обладаете связью не ниже 33 600 bps.

Удачи вам в сетевых баталиях, мегагеймеры!

GAMESPY КАК СРЕДСТВО ИГРЫ В INTERNET

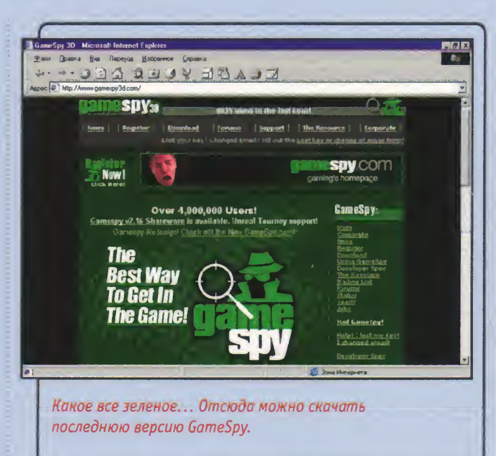
Святослав Торик, torick@zmail.ru

Хистори

Мультиплейер через Internet появился давно. Тогда это были платные службы, вроде ушедшего в небытие Ten.net, поставляющие на компакте с играми свой софт для настройки игры, рассчитанной зачастую под DOS, чтобы поиграть в нее по Internet'у. Помните, к примеру, Duke Nukem 3D? Вот его-то и приходилось патчить специальным софтом. Позже, с появлением новых версий ВыньДос и развитием Internet как международной глобальной сети, начали создаваться бесплатные службы типа MS Zone (странички две назад про нее как раз написано). Они полностью вытеснили платные серверы и установили новый порядок для Windows-совместимых игр. Порядок заключался в скачивании плагина для броузера, установки плагина и запуска игры непосредственно через броузер. Но система все равно считалась отсталой, пока ребята из id Software не внедрили в свои игрушки технологию клиент/сервер.

Суть в том, что раньше для сетевой игры было необходимо сначала собрать игроков в некоторую виртуальную комнату, затем убедиться, что все хотят играть, согласовать настройки и, наконец, запустить игру. Сейчас же достаточно того, чтобы один человек запустил игру, а остальные могут заходить на сервер абсолютно независимо от хоста — хозяина игры. Игра на компьютере клиента самостоятельно настроится под хоста. Естественно, на запускаемые серверы можно ставить пароли с расчетом на то, что играть будут только свои, знающие данный пароль.

Так или иначе, когда стала ясна польза данной архитектуры, народ в Internet'е стал запускать свои серверы, не зависимые от разновсяческих служб, а адреса серверов выкладывать на веб-страницах. Это



Какое все зеленое... Отсюда можно скачать последнюю версию GameSpy.

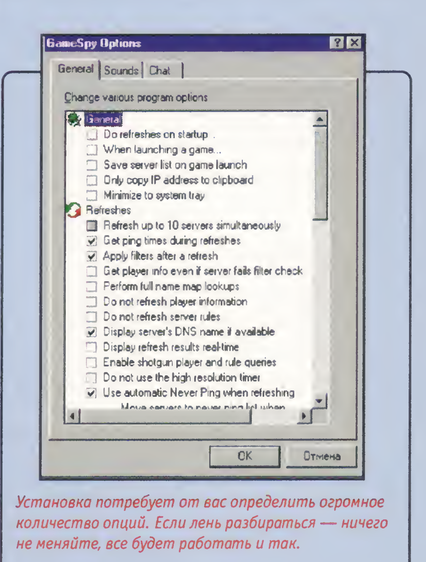
продлилось недолго — в итоге ребятам из Spy Software надоело такое «брожение» адресов, они взяли и сделали программу —

GAMESPY 3D

www.gamespy3d.com

Принцип таков: вы скачиваете последнюю версию GS, устанавливаете, указываете свой ник (псевдоним, что-то типа КульХацкер или LaMErKilleЯ), под которым собираетесь играть, после чего GameSpy обшаривает ваши хард-диски на предмет наличия поддерживаемых игр (на самом деле, он просто ищет исполняемые файлы quake.exe, quake2.exe, tribes.exe и так далее). Потом предлагается эти игры настроить. Если вы не хотите играть через GS в какие-либо игрушки, не забудьте это указать. В настройках по идее ничего сложного быть не должно. Главное — указать исполняемые файлы для требующих того игр. Например, если у вас стоит GLQuake, то в качестве экзешника надо прописать glquake.exe. Насколько я помню, подобные проблемы могут быть лишь с Quake, в остальных играх все это исправлялось менее болезненным способом.

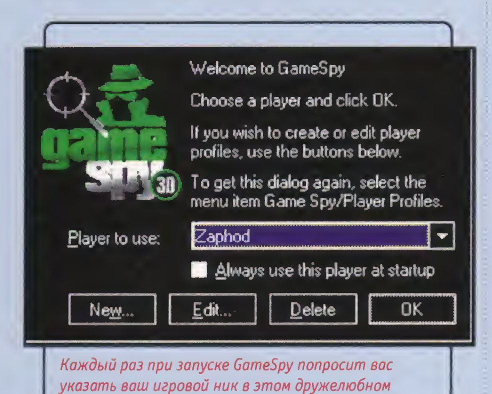
Итак, вы проставили все игры, указали все параметры, но... где серверы? Серверы далеко, а их список — на сайте GameSpy. Его надо иногда апдейтить. Для этого нажмите правой клавишей мыши на название игры и выберите из выпадающего списка Update. Все, идите пить чай. Минут через десять вернетесь — все будет ОК. Все найденные серверы нужно систематически обновлять (рефрешить). Дважды кликнув на названии игры, вы выделите все списки серверов. Теперь снова правой мышкой, но из списка выбрать Refresh. Получасовой отдых вам гарантирован. Главное, чтобы



Установка потребует от вас определить огромное количество опций. Если лень разбираться — ничего не меняйте, все будет работать и так.

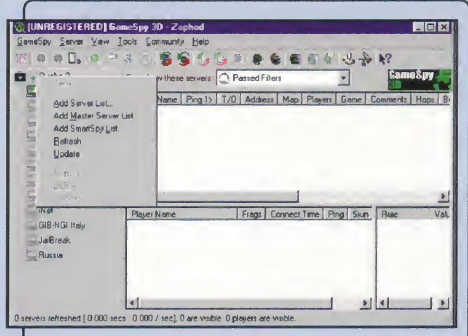
коннект не оборвался. По окончании выбирайте понравившийся сервер и жмите Launch или просто дважды кликните на нем.

Есть в GameSpy одна приятная возможность — фильтры. Их можно ставить на что угодно — от количества игроков до максимально допустимого пинга. В результате действия фильтра вы увидите только приемлемые для



Каждый раз при запуске GameSpy попросит вас указать ваш игровой ник в этом дружелюбном окошечке.

вас серверы. Особо понравившиеся из них можно помечать значком «Favorite» и поставить опцию «показывать Favorites» — это значительно сократит время refresh'а. Также можно в ручную добавить сервер в список — частенько российские серверы не попадают в листы



Вот что получается, если иногда нажимать на названии игры правую кнопку мышки.

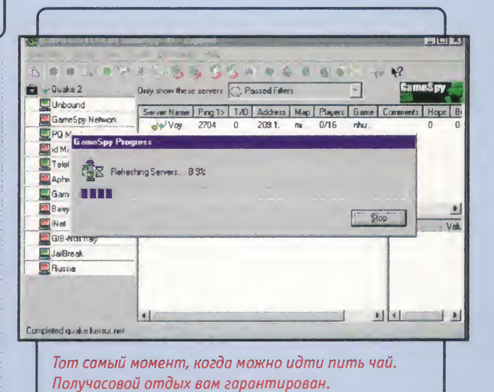
GameSpy. Для этого следует поискать опцию Add... в разделе Server. Добавив, обновляйте и смело идите играть.

Из дополнительных наворотов особенно примечательна возможность записать демку игры, а потом хвастать перед друзьями своими достижениями (впрочем, если у вас невыделенка — вряд ли будет чем хвастать). Функция Monitor рефрешит сервер, пока не получит приказ остановиться, но доступна она только в зарегистрированной версии. В разделе Community есть ссылки на самые популярные сайты, посвященные поддерживаемым GS играм, а также на сайты компаний.

Вот, пожалуй, и все о GameSpy. Кстати, вы заметили, что его полное название — Game Spy 3D? Дело в том, что архитектуру клиент/сервер поддерживает очень малое количество игр, в основном это 3D-Action. Оттуда и название. Да, и еще: последняя на момент написания статьи версия GS 2.16 поддерживает Drakan, Descent 3, Kingpin, естественно, Tribes, Baldur's Gate, Quake3: Arena test и даже Unreal Tournament test! В общем, фанатам 3D-Action куда удобнее использовать GameSpy 3D, чем шататься по службам и ждать, пока в комнату набьется достаточно народу, чтобы поиграть...

Recommended for MegaGamers!

MG



Тот самый момент, когда можно идти пить чай. Получасовой отдых вам гарантирован.

ДАРА II

ПОБЕГ ИЗ СВОБОДНОГО ПРОСТРАНСТВА
(уровень третий)

ЛИНЕЙНЫЙ КРЕЙСЕР ГАЛАКТИЧЕСКОГО АЛЬЯНСА ЗЕМЛЯН «ХИЩНИК» ПОДВЕРГСЯ АТАКЕ ШИВАНСКИХ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ЕГО ИСТРЕБИТЕЛЕЙ БЫЛА ПЕРЕДАНА ВТОРОЙ ТАКТИЧЕСКОЙ ГРУППЕ В СЕКТОРЕ ТУМАННОСТИ ДРАКОНА. ВЫПУСТИВ ИЗ СВОИХ АНГАРОВ ВСЕ, ЧТО ОСТАЛОСЬ, КРЕЙСЕР ЗАПРОСИЛ ПОМОЩИ У БАЗЫ «ВИКИНГ», НАХОДИВШЕЙСЯ ВСЕГО В ТРЕХ ПАРСЕКАХ ОТ МЕСТА БОЯ...

ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

«ХИЩНИК" ВЫЗЫВАЕТ «БРАВО-3"! ВНИМАНИЕ, ГРУППА ВРАЖЕСКИХ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ ПОЯВИЛАСЬ НА "ТРИ ЧАСА"! ПРИКАЗЫВАЮ ПЕРЕХВАТИТЬ ИХ В МЕРТВОЙ ЗОНЕ ПОРАЖЕНИЯ МОИХ ОРУДИЙ!..

«БРАВО-3" "ХИЩНИКУ". ИХ СЛИШКОМ МНОГО! НАМ НУЖНА НЕМЕДЛЕННАЯ ПОДДЕРЖКА!

ПОДКРЕПЛЕНИЕ НА ПОДХОДЕ! ДЕРЖИТЕСЬ!



* СМ. ДРАКОДРОМ (УРОВЕНЬ ВТОРОЙ) В N°10


ЧТО ЗНАЧИТ ЗАСТРЯЛ? НЕМЕДЛЕННО ОСМОТРИСЬ И ПОПЫТАЙСЯ ОПРЕДЕЛИТЬ, КУДА МЫ ВЛЯПАЛИСЬ НА ЭТОТ РАЗ!
DANGER
ПОХОЖЕ НА DESCENT FREESPACE... НУ, ТОЧНО. ВОТ И ШИВАНСКИЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ!..
ЭТА СВОЛОЧЬ СТРЕЛЯЕТ ПО НАМ! ПОХОЖЕ, МЫ С ТОБОЙ УГОДИЛИ В САМОЕ ПЕКЛО ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ВОЙНЫ!
ВОТ ЗАР-РАЗА! ЭТОТ ШИВАНСКИЙ УБЛЮДОК СНЯЛ НАМ ЗАЩИТНЫЙ ЭКРАН И ПОВРЕДИЛ ГЕНЕРАТОР!
НУ, ПОГОДИ, ГНИДА...
ВОТ ТАК, ГУНДОСЫЙ!
2


ОТЛИЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ, БРАТИШКА! ТЫ С БАЗЫ «ВИКИНГ»?
СЕСТРЕНКА, ПРИЯТЕЛЬ... Я С БАЗЫ... М...М... «ДРАКАН». ПРИСЛАНА ВАМ В ПОМОЩЬ... И, КАК ВИЖУ, В САМЫЙ РАЗ!


КАЖЕТСЯ, ТЕБЯ ЗАЦЕПИЛО, СЕСТРЕНКА, И ТВОЙ ШТУРМАН, ВИДАТЬ НАЛОЖИЛ ПОЛНЫЕ ШТАНЫ!.. ЭТИХ УРОДОВ ДОДЕЛАЮТ БЕЗ НАС. ИДЕМ НА ПОСАДКУ! СЛЕДУЙ ЗА МНОЙ.

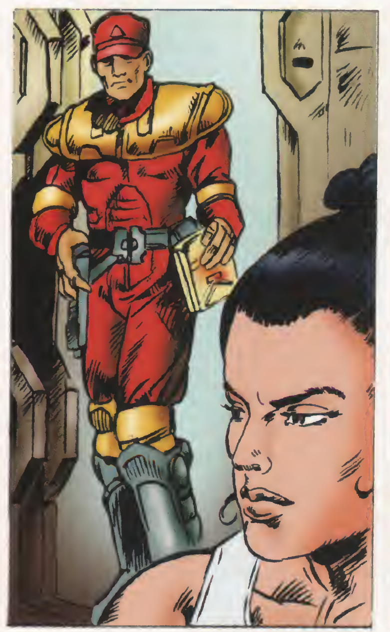

КУЛЕР, ТЫ КАК ТАМ? Я НЕ МОГУ ПЕРЕКЛЮЧИТЬ МОНИТОР ИНТЕРКОМА НА ТВОЮ КАБИНУ... КАКАЯ-ТО МУТЬ...
ДАРОЧКА, МНЕ КАЖЕТСЯ, СО МНОЙ ЧТО-ТО НЕ ТАК... МЕНЯ ВДАВИЛО ЛИЦОМ В КАБИНУ И Я НЕ МОГУ СЕБЯ ОСМОТРЕТЬ... КАЖЕТСЯ, Я СТАЛ ЗНАЧИТЕЛЬНО БОЛЬШЕ...


PREDA
«БРАВО-3» ВЫЗЫВАЕТ «ХИЩНИКА»! ПРОСЬБА ОСВОБОДИТЬ СЕКТОР ТРЕТЬЕГО АНГАРА ДЛЯ ПОСАДКИ... СОПРОВОЖДАЮ ПОВРЕЖДЕННЫЙ GTB «MEDUSA».
ПОНЯЛ ТЕБЯ, «БРАВО-3»! Я ВИЖУ ВАС НА МОНИТОРЕ. ПОСАДОЧНЫЙ МОДУЛЬ ОТКРЫТ, СЕКТОР СВОБОДЕН...
3
ТЕМА
3


ДАВАЙ БЛИЖЕ... БЛИЖЕ... ЕЩЕ НЕМНОГО! СТОП!
ЗАКРЫТЬ МОДУЛЬ!
ПОТЕРПИ, КУЛЕР. СЕЙЧАС МЫ ТЕБЯ ВЫТАЩИМ.
ИЗВИНИТЕ, РЕБЯТА, НО МОЙ НАПАРНИК ЗАСТРЯЛ В КАБИНЕ! ПОМОГИТЕ ЕМУ ВЫЛЕЗТИ.
СЕЙЧАС ВСЕ СДЕЛАЕМ.
!!
ААААА!!
НУ, НАКОНЕЦ-ТО... МОЖНО РАСПРЯМИТ... О, БОЖЕ! ДАРОЧКА, ЧТО ЖЕ ЭТО ТАКОЕ?! Я СНОВА НЕ ЧЕЛОВЕК! Я!..
ЭТО ШИВАНЕЦ! ВРАГ НА КОРАБЛЕ! ТРЕВОГА!!
КУЛЕР, ТВОЮ МАТЬ!.. ЭТО ТЫ?!
4


ОТЛИЧНАЯ ПАРОЧКА ШПИОНОВ. РЕШИЛИ ПРОНИКНУТЬ НА «ХИЩНИК» ПОД ВИДОМ «СВОИХ»? НО НАС НЕ ПРОВЕДЕШЬ... ЧЕМ ОНИ СМОГЛИ КУПИТЬ ВАС, ЛЕЙТЕНАНТ? ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО ВАС ТЕПЕРЬ ЖДЕТ?
ВСЕ ЭТО СЛИШКОМ ДОЛГО ОБЪЯСНЯТЬ, ПОЛКОВНИК... ДА ВЫ ВСЕ РАВНО НЕ ПОВЕРИТЕ!
БУДЕТЕ ОБЪЯСНЯТЬ ВСЕ ВОЕННО-ПОЛЕВОМУ СУДУ! АРЕСТОВАТЬ ЕЁ!


А ЭТОТ ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ЭКЗЕМПЛЯР ПЕРЕДАТЬ НАШИМ «БЕЛЫМ ХАЛАТАМ». ОНИ ДАВНО ЖДУТ СЛУЧАЯ ПОБЕСЕДОВАТЬ С ЖИВЫМ ШИВАНИНОМ...
НЕМНОГО ПОЗЖЕ ...
ЧЕРТ ПОДЕРИ ЭТОГО БАЛБЕСА! ОПЯТЬ ВЛИПЛИ В ИСТОРИЮ! ИНТЕРЕСНО, КАК ЗДЕСЬ КАЗНЯТ ПРЕДАТЕЛЕЙ? ВЫБРАСЫВАЮТ В КОСМОС БЕЗ СКАФАНДРА ИЛИ СЖИГАЮТ В РЕАКТОРЕ? НАДО БЕЖАТЬ И КАК МОЖНО СКОРЕЕ.




НА, ЕШЬ, ШИВАНСКАЯ ПОДСТИЛКА! ПОЛКОВНИК ПРИКАЗАЛ ВЫДАТЬ ТЕБЕ ПАЕК, ЧТОБЫ ТЫ НЕ СДОХЛА ОТ ГОЛОДА ДО СУДА.


Я НЕ ЛЮБЛЮ ГАЛЕТЫ...
5


ЖАЛЬ, ЧТО Я НЕ МОГУ ЛИЧНО ПРИСТРЕЛИТЬ ТЕБЯ! МОЯ СЕМЬЯ БЫЛА В ЧИСЛЕ КОЛОНИСТОВ С «ТЕРРЫ-5». ЭТИ ТВАРИ УБИЛИ ИХ ВСЕХ!


ТЫ ХОЧЕШЬ УБИТЬ МЕНЯ? Я СОГЛАСНА, СТРЕЛЯЙ... СТРЕЛЯЙ ПОД ЛЕВУЮ ГРУДЬ – ПРЯМО В СЕРДЦЕ...
ИЛИ ТЕБЕ ХОЧЕТСЯ ДРУГОГО, МАЛЬЧИК?..


!!

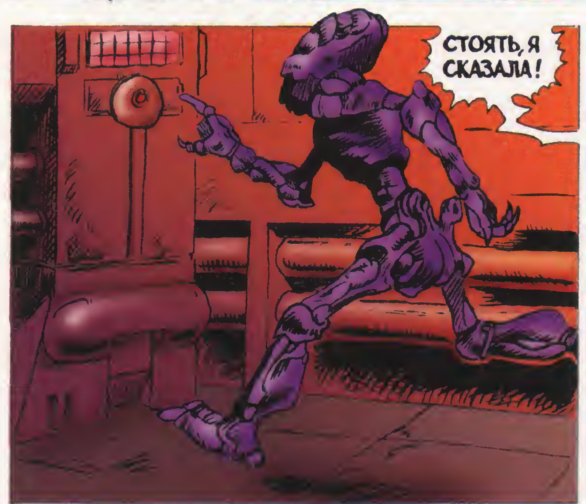

ДААГ!


СОСУНОК!
ТЧК!


ИНТЕРЕСНО, ГДЕ У НИХ ТУТ ЛАБОРАТОРИИ? КАК БЫ МНЕ НЕ ОПОЗДАТЬ.


ВЫРУБИВ ОСТАВШУЮСЯ ОХРАНУ ГАУПВАХТЫ, ДАРА ИМИТИРОВАЛА ПОВРЕЖДЕНИЕ НА ЛИНИИ СВЯЗИ И, ЗАБЛОКИРОВАВ ЛЮК ТЮРЕМНОГО СЕКТОРА, СПУСТИЛАСЬ НЕ НАДОЛГО В РЕАКТОРНЫЙ ОТСЕК...
ПРОБЫВ ТАМ ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ, ОНА ОТПРАВИЛАСЬ СПАСАТЬ КУЛЕРА...
SCIENCE LaB
LEVEL 8
А 14
НАДЕЮСЬ, ОНИ ЕЩЕ НЕ УСПЕЛИ РАСПОТРОШИТЬ БЕДНЯГУ КУЛЕРА...
6


НЕ ДВИГАТЬСЯ! ИНАЧЕ ЗАСТРЕЛЮ!
ДАРОЧКА-А-А!.. НУ ПОЧЕМУ ТАК ДОЛГО?! ОНИ!.. ОНИ МЕНЯ!.. ОНИ СОБИРАЛИСЬ ПРОВЕСТИ ВИВИСЕКЦИЮ!
ЧЕРТ ВОЗЬМИ! ВЫ КТО? ЧТО ВАМ ЗДЕСЬ НАДО? НЕМЕДЛЕННО УБИРАЙТЕСЬ ВОН!


СТОЯТЬ, Я СКАЗАЛА!

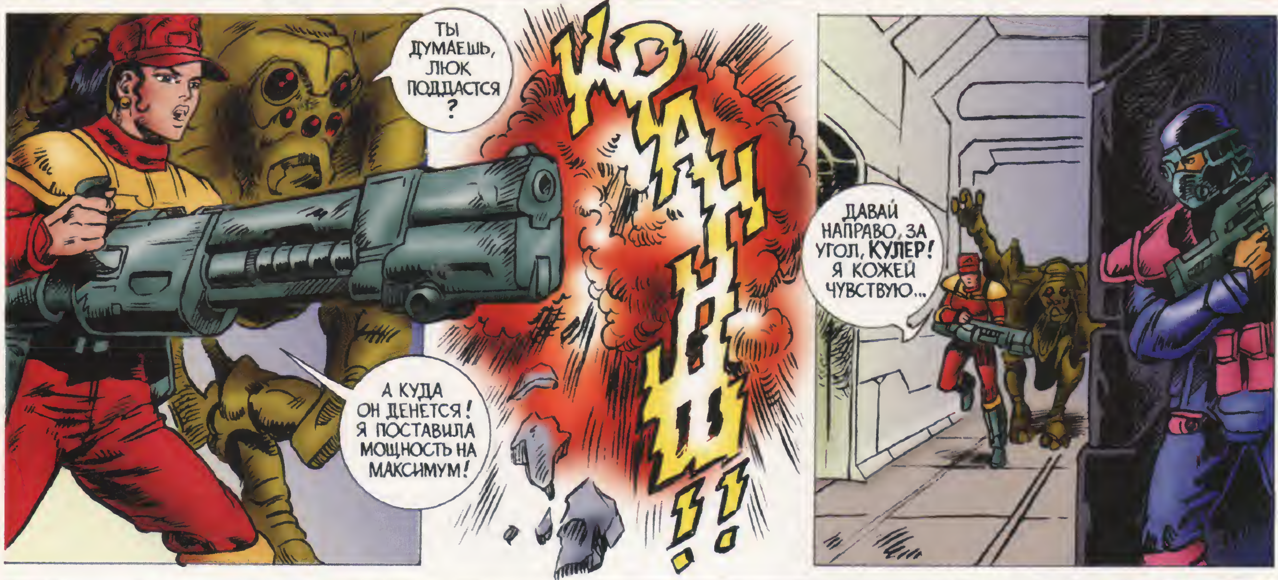

РУКИ!!
ТЬЮУ
ТЬЮУ


ТУМГ.


ALARM
ДЗАНН!
ДЗАНН!

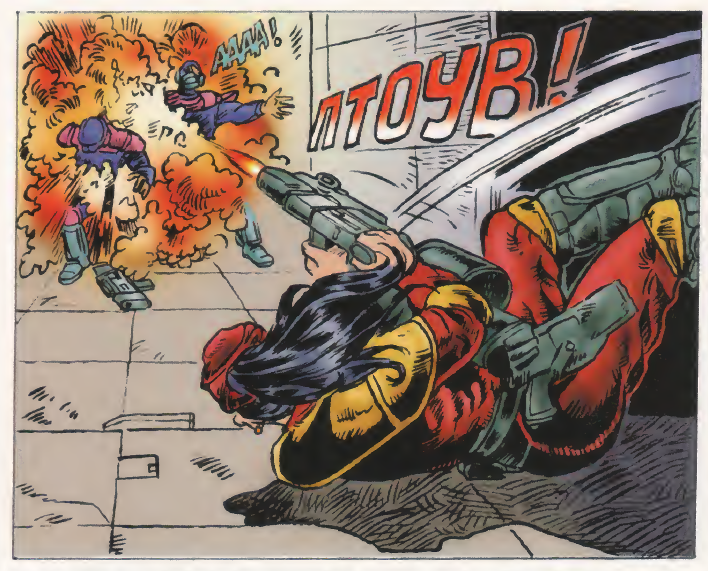

ШШССС...
А, ЧЕРТ!
7

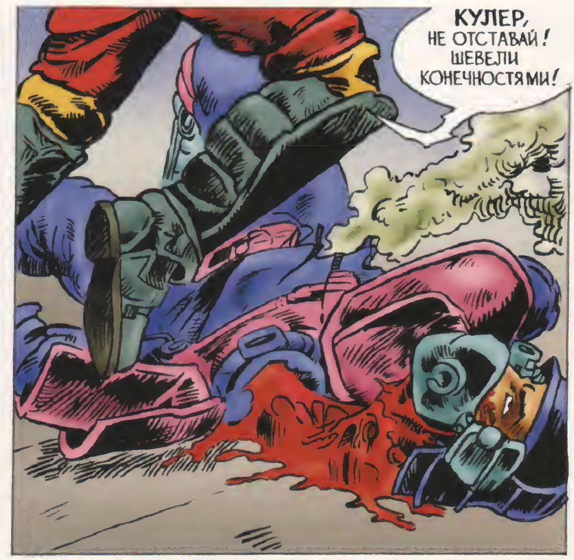

НАДЕЮСЬ, ГЕРОЕВ СРЕДИ ВАС БОЛЬШЕ НЕТ? ОТЛИЧНО! ТОГДА ПОТОРОПИТЕСЬ! У НАС МАЛО ВРЕМЕНИ.
У ВАС ЖЕ НЕТ ШАНСОВ! НА ЧТО ВЫ НАДЕЕТЕСЬ?..
ОСТОРОЖНЕЕ С ЗАЖИМАМИ, БОЛВАН! МНЕ ЖЕ БОЛЬНО!

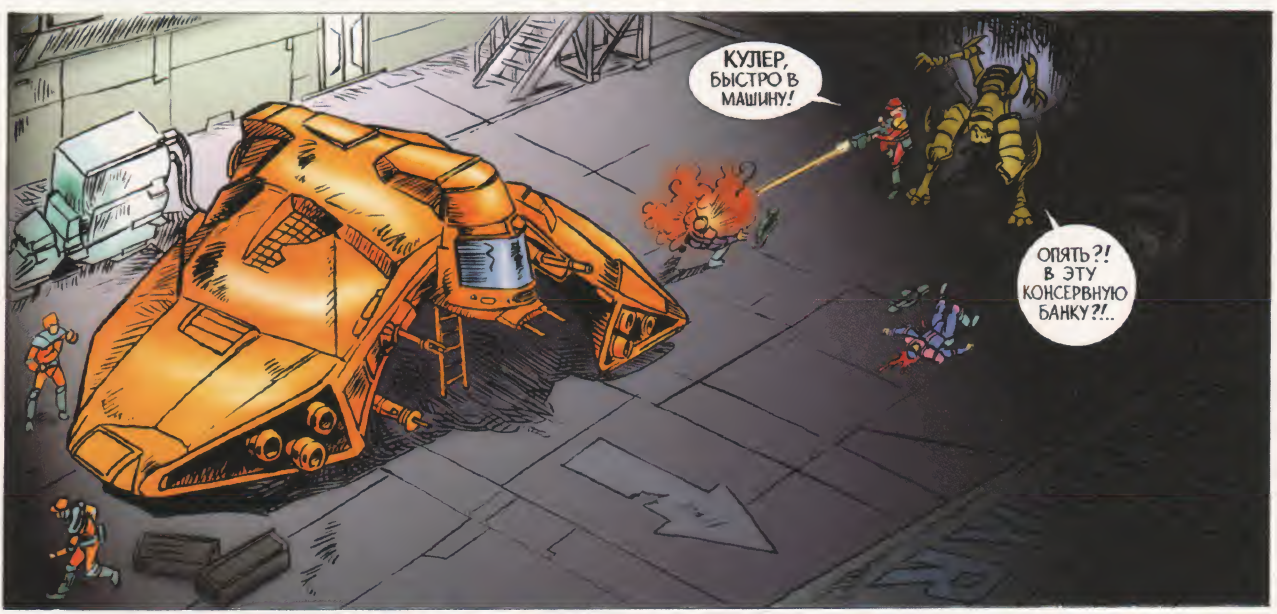

ТЫ ДУМАЕШЬ, ЛЮК ПОДДАСТСЯ?
А КУДА ОН ДЕНЕТСЯ! Я ПОСТАВИЛА МОЩНОСТЬ НА МАКСИМУМ!
КРАНЧ!!
ДАВАЙ НАПРАВО, ЗА УГОЛ, КУЛЕР! Я КОЖЕЙ ЧУВСТВУЮ...


ТЬЮУВ
ТЬЮУВ

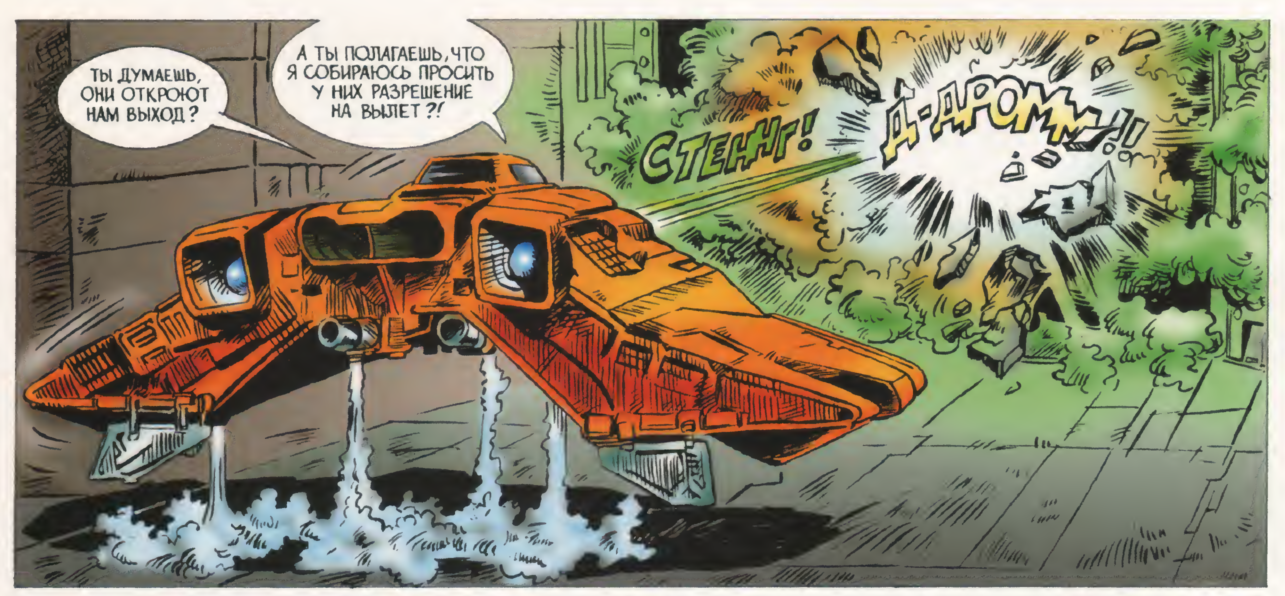

...ЗАСАДУ!!
МЫ ДОЛЖНЫ ПРОРВАТЬСЯ К АНГАРАМ! У НАС НЕ БОЛЕЕ ПЯТИ МИНУТ!
8

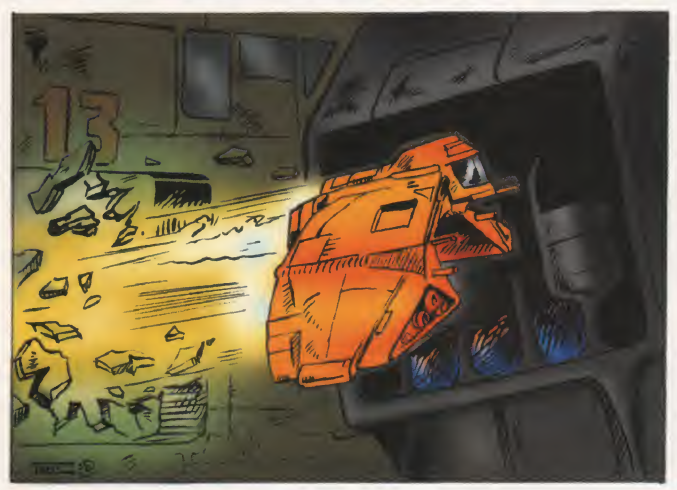

АААА!
ПТОУВ!


КУЛЕР, НЕ ОТСТАВАЙ! ШЕВЕЛИ КОНЕЧНОСТЯМИ!

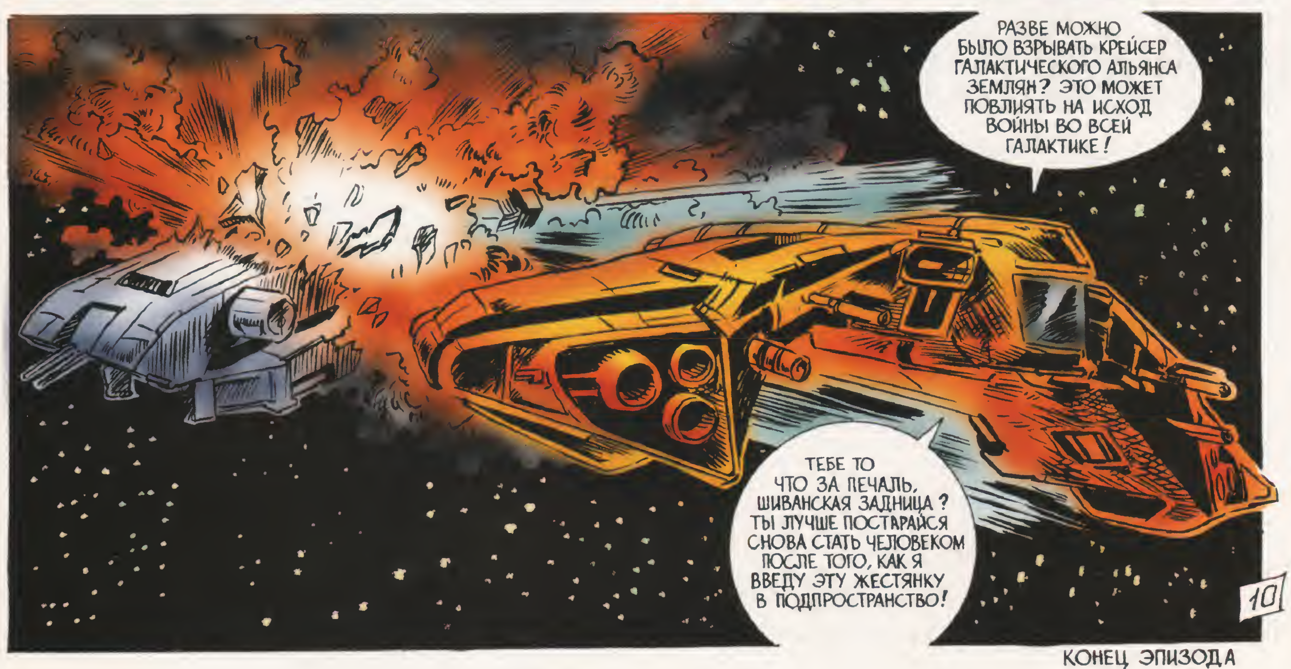

КУЛЕР, БЫСТРО В МАШИНУ!
ОПЯТЬ?! В ЭТУ КОНСЕРВНУЮ БАНКУ?!..


ЗДЕСЬ ОЧЕНЬ ТЕСНО! Я НЕ МОГУ...
НЕ ВЫВОДИ МЕНЯ ИЗ СЕБЯ! ПОТОРОПИСЬ, К НИМ ПОДХОДИТ ПОДКРЕПЛЕНИЕ!
ПТОУВ!
Я СОВСЕМ НЕ МОГУ ДЫШАТЬ... МОИ КОСТИ... ОХ!
ТЗЕН
ТЗЕНН
Я ВСЕГДА ТЕБЕ ГОВОРИЛА, САДИСЬ НА ДИЕТУ! ОБЖОРА, СЛОПАЛ НА ДРАКАНЕ ЦЕЛОЕ СТАДО И ЕЩЕ УДИВЛЯЕШЬСЯ СВОИМ ГАБАРИТАМ!
9









КОНЕЦ ЭПИЗОДА

...Мы тут посчитали немного... В каждом номере нашего славного журнала, оказывается, восемь рубрик имеют предисловия и прочие вступилова. Считая колонку редакции — девять преамбул на номер. Выходит, что сейчас перед вами — 99-я преамбула, созданная редакцией за время существования MG. Нелегко каждый раз новыми словами объяснять вам, проницательные вы наши, что такое preview или что на дворе лето (зима, осень, дрова), а игровая индустрия по этому поводу XXX... или бззз...? Но особенно мучительно больно всякий раз по-новой вступать в «Ящик для мусора» — это как граненый стакан простыми народными словами описывать какому-нибудь пришельцу с Дельты Павлина. Никогда не пробовали? А нам тут однажды пришлось, благо у Леши Котко техническое образование. С помощью ряда прерывных функций он описал стакан как топологическое тело. Просветлел пришелец, канистру ряженки уже тащит... понял, стало быть. Но это к слову. Короче, не будем мы на этот раз разводить мусорную философию. Лучше вдохните поглубже и вперед, крышка открывается... А там, внутри, уже поджидают вас Три Краеведа — аборигены «Ящика»...

ИГРЫ с точки зрения МИРОВОЙ РЕВОЛЮЦИИ



Три Краеведа на классовых позициях

...Как известно, лето — пора отпусков, а осень — пора отходняков. Осенью учащаются магнитные бури, землетрясения, революции и прочие стихийные бедствия. В частности, что-то случается с мозгами читателей игровых журналов — они начинают писать письма. Редакция, в целом уже второй месяц желает открыть рубрику типа «обратная связь», но каждый редактор в отдельности при попытке навешивания этого дела на него начинает юлить, стрейфиться и ныкаться не хуже крутого фрагмастера. Так что мы, Краеведы, решили показать редакции пример и утереть нос. Мы сами ответим на парочку писем! Только письма отберем сообразно текущему моменту. А момент у нас — опять же осень, то есть грядут целых два культовых события — Хеллоуин, канун Дня Всех Святых, и замечательный праздник 7 Ноября, или день Памяти Выноса означенных Всех Святых. Поэтому мы, Краеведы, ответим нынче исключительно на письма с классово-революционным уклоном. Вы думаете, что такие в игровой журнал не приходят? Еще как приходят. Потому что читатель игрового журнала — самый неожиданный читатель в мире.

Письмо 1, или Игры и классовая борьба

Хотел бы назвать вас «уважаемая редакция», да рука не поднимается, как есть вы неуважаемые пособники безродных конформистов. Ваш так называемый игровой журнал отвлекает внимание трудящейся молодежи и учащихся студентов от обострения классовой борьбы и революционных нужд мирового сообщества, пропагандируя аполитичное насилие и прочие виды бездумных развлечений в то время, как все прогрессивное человечество неуклонно классово обостряется и даже такие одиозные издания, как «Плейбой» и «СПИД-Инфо», то и дело вынуждены обращаться к теме революции...

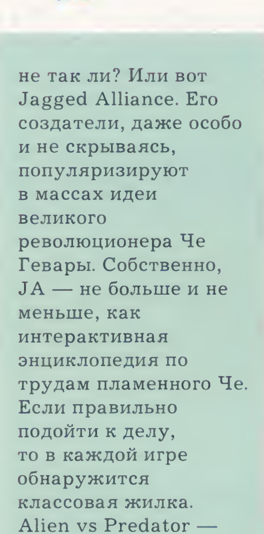
Андрей Африканович Чернокожанцев, Одесса, а/я 1917

...В редакции это письмо даже читать не стали. Потому что невежливо читать чужие письма. Сразу выбросили к нам, в ящик. А здесь его Первый Краевед и подобрал. Он, наш Первый, шибко разбирается в международной политике — у него про каждое международное событие всегда найдется пара слов. Причем это каждый раз одна и та же пара слов, то есть сразу видать матерого журналиста...

Никак не можем согласиться с нашим уважаемым корреспондентом. Дело обстоит с точностью до наоборот. Именно компьютерные игры являются тем тайным фронтом, на который сейчас переместилась классовая борьба. Современную молодежь невозможно уже просто так заманить на улицу под знамена (или тем более под танки). Газет молодежь не читает, а в программах новостей ее пониманию доступны только рекламные паузы (да и то не все). Поэтому международные центры революционного движения, прикинувшись для конспирации китами игровой индустрии, разработали новые способы воздействия на массы. Игры только кажутся безобидными, аполитичными развлекаловками. Возьмите хотя бы Kingpin. По-вашему, это вредная игра на тему мафиозных разборок? Отнюдь. На самом-то деле весь этот экшн завязан на борьбе одного отдельно взятого люмпен-пролетария за социальную справедливость и экспроприацию экспроприаторов. Странно, что до сих пор никто не заметил: весь Kingpin является практическим руководством по исполнению бессмертной программной установки «кто был никем, тот станет всем»... Это заставляет задуматься, не так ли? Или вот Jagged Alliance. Его создатели, даже особо и не скрываясь, популяризируют в массах идеи великого революционера Че Гевары. Собственно, JA — не больше и не меньше, как интерактивная энциклопедия по трудам пламенного Че. Если правильно подойти к делу, то в каждой игре обнаружится классовая жилка. Alien vs Predator — весь пафос в непримиримой борьбе с «чужими». Мы-то понимаем, кто для нас «чужие», не так ли? Даже классические «Лемминги» — шифрованное руководство для партийного вождя, в легкой игровой форме обучающее искусству вести свой народ к светлому будущему... Поэтому, уважаемый Андрей Африканович, каждый борец за счастье человечества просто обязан на данном этапе борьбы забросить устаревшие «Манифесты» и учиться, учиться, учиться, овладевая всей массой игр, накопленной человечеством...







Письмо 2, или Тайна игровой революции

Здравствуйте! Зачем это все? Ничего не понимаю! Просто уши пухнут, а глаза вянут, а руки опускаются! Я так, а они сразу — и все! Потом еще читаю, а там и вообще! Они совсем, или чего еще надо? Хоть бы кто-нибудь объяснил, почему я ничего не понимаю!
Ваня Чумовой, Москва-Товарная, nemestny-ja@vmesto.nu

Такое вот загадочное пришло к нам письмо. К счастью, Второй Краевед, в это время как раз проведавший про очередную революционную сенсацию в игровой индустрии, сразу разгадал, о чем хотел спросить в своей шифровке матерый читатель Чумовой...

Начнем с того, что на днях довелось мне по своим краеведческим делам общаться с человеком по имени Тургенев. Слово за слово, туда-сюда, общение у нас краеведческое обычно разгорается к третьему часу ночи. Человек Тургенев вообще-то раньше писал всякие рассказы и повести, но в последнее время экономическая ситуация заставляет искать приработок на стороне. Я вот, знаете, по профессии тоже не краевед вовсе, да только кушать тоже хочется...
Ладно, я отвлекся. К третьему часу ночи человек Тургенев разоткровенничался и рассказал крайне занимательную историю, которую на утро просил никому не

передавать, ибо это секрет и тайна суть страшная. Но моя краеведческая совесть не позволяет, и потому кушайте сенсацию. Скоро об этом заговорит вся страна, конечно, но первыми революционные сведения обнародуем мы. Внимай, читатель. Вот вы никогда вопросом таким не задавались: почему в последнее время все игрушки полны багов и так друг на друга похожи? Или почему у тайных флибустьеров программных просторов эти самые игрушки оказываются раньше, чем на прилавках законных и легальных магазинов? Или почему так часто разработчики темнят на предмет своей предстоящей игрушки, причем делают это до последнего момента? Или почему часто обещают одно, а выдают другое? Или почему ранние «скриншоты» столь подозрительно отдают не «крутым движком», а самой что ни на есть «3D -студией»? Вот я, например, задавался этими вопросами не раз. И подозрения кое-какие закрадывались. А тут мне Тургенев их и подтвердил. Оказывается, работает нынче он на одну известную и уважаемую «игрушечную» фирму. Ездит каждые выходные на всякие, не скажу какие, рынки, ходит мимо лотков и хитренько так спрашивает у местных флибустьеров: «А нет ли чего свеженького от такой вот уважаемой фирмы, которую вы все прекрасно знаете? Ась?» «Есть, — радостно отвечает добрый парень на деревянной ноге. — Вот тока сегодня привезли Zlye Punki Napali na New York!». Тут Тургенев быстренько лезет к себе в записную книжку, где имеется замечательный документ Krutaja Firma Release Scedule. Смотрит: ага, эта самая «Напали» выходит через две недели. Как раз успеем. «Заверните пару штук» — это к парню с ногой.



Засим срочной почтой диски отправляются в Самую Секретную Контору этой самой крутой и всем известной фирмы в городе Хабаровске, где оная арендует корпус у бывшего оборонного завода. А оттуда игрушка по могучему каналу доставляется в американские штаты. Там народ с интересом смотрит, чего такого удалось в этом году наваять, быстренько пишут инструкцию, заказывают тираж и через две недели — бац! — игрушка на прилавках.

Ведь на самом деле вот уже почти пять лет, как ни одна крупная игровая и софтверная фирма сама не делает своих программных продуктов. Вместо этого специальные отделы старательно вешают всем на уши лапшу о том, какая будет крутая игрушка, рисуют «скриншоты», иногда даже делают фильмики (якобы «геймплея») или даже демоверсии с одним уровнем, после чего сообщают дату выхода и некоторое время ждут. Дав проекту «настояться», они сообщают что-то вроде «Игра ушла в золото!» и старательно отслеживают всякие флибустьерские каналы. Не проходит и пары дней — бах! — есть игрушка! Остается ее только издать в фирменной коробочке, да титры правильные написать (создателей имена). В результате игрушки выходят быстрее, а затраты сокращаются значительно. А все почему? Все потому, что среди этих самых смелых покорителей просторов с недостатком глаз и ног существует нешуточная конкуренция. Кто типа первый успеет своровать и распространить повсеместно новую игрушку? И однажды одни хитрые парни придумали: чем напрягаться, засылать шпионов и делать всякие крайне сложные финты ушами, лишь бы вовремя перехватить недоделанный продукт, проще сделать его самостоятельно. Эдак нетрудно выпускать игрушки в свет значительно раньше, чем они появятся на самом деле. А фирмачи это дело просекли (тоже хитрые парни!). И случилась революция.

На самом деле, как вы наверняка уже догадались, первым все это придумал... он самый, Владимир Шлюзовой, отец-основатель еще более всем-известной-фирмы. Как ему удается такие бабки срывать? Очень просто: на самом деле во всей фирме работают три человека — сам Владимир, сторож Иван Петрович да Вася Кепкин по кличке Кирогаз, который рыскает по рынкам. А началось все в далеком 1994 году. Тогда, как вы помните, еще огромная империя занималась попытками сделать операционную систему нового поколения, сперва называвшуюся в честь одного знаменитого гангстерского центра, а потом переименованную со свойственной Шлюзовому фантазией в Staraja-Sistema 95. Но ничего не получалось у их программистов. Они долго хорохорились, говорили всем, что все круто и вот-вот появится на свет, но не получалось. И наконец пришлось им сознаться своему боссу, что дело дрянь.

И вот серым промозглым утром 19 сентября 1994 года шел унылый Владимир на собственную пресс-конференцию, где собирался сказать публике, что проект закрыт, программисты уволены. И вдруг видит: сидит один журналюга с ноутбуком, а на нем какие-то загадочные окошки маячат. Подбежал Шлюзовой к парню и спрашивает: «Что это?» Парень (а это был Вася Кепкин) смутился страшно, но смело ответил: «Ну эта... эта... эта бета-версия вашей системы девяносто пятой. Извиняйте, конечно, что у пиратов скачал, но уж очень посмотреть хотелось». Тут выхватил Владимир ноутбук у Васи и давай систему юзать. И пресс-конференция совсем по-иному прошла. И хоть была та ОС кривая до боли, сделанная на основе обычной Staroj-Sistemy 3.11, но издал ее Шлюзовой и заработал кучу бабок, ибо разогнал к тому времени всю свою контору взашей. Но один из сотрудников прознал про секрет обогащения Владимира и рассказал о нем в своей новой конторе... И пошло-поехало.

Так вот теперь бедные пираты пашут на всю индустрию. Жаль, с фантазией у них слабовато, делают они все на коленках, да времени на отлов багов не хватает, потому и глюкавое все такое до безобразия. И приходится играть нам в старые добрые игрушки...

Письмо 3,
или Момент назрел

Я вот чего не понял: революция в играх — она скоро уже будет или недавно уже кончилась? Мне как — продолжать соль-сахар-спички покупать или можно уже и компьютер такой, чтобы завтра не выбрасывать?

Такой концептуальный вопрос требовал задействования нашего самого главного концептуатора — Третьего Краеведа. Последнее время наш Третий увлекся подводным плаванием, поэтому пришлось извлечь его из ванны, где он самозабвенно пускал пузыри, играя в субмарину нового поколения. К сожалению, вынутый из ванны Краевед почти тут же впал в нирвану, так что за нижеследующий текст ни то что редакция, а даже и он сам ответственности не несет...

Все мое золотое детство меня учили, что революция — это хорошо. Причем любая — от великой и французской до технической и научной. Потом произошли перемены, и учение переменило свою направленность. Теперь остались всего две хорошие революции — Великая Французская и Научно-техническая. Я — человек с собственными суждениями, и поэтому решил сделать вид, что ничего не знаю и знать ничего не хочу. Мне, понимаете ли, не до революций, мне край вести нужно верной дорогой и в нужном направлении. Я же краевед!Вождь, иными словами!

Ан не тут-то было. Как можно вести куда-нибудь весь игровой мир, ежели что ни игрушка, то революция. Ну не каждая, ну одна из трех, но непременно революция. Я, конечно, игрульками не балуюсь, я умный, но посмотреть, как другие играют, мне же ничего не мешает. Вот я стал смотреть, как другие играют, и высматривать признаки революционной ситуации. Ну я же школу заканчивал, в институтах учение получал, профессора надо мной бились и вбили-таки признаки сего предпереломного исторического момента. Смотрел я, смотрел, и стали меня посещать мысли. Не то чтобы их посещение было для меня редкостью, просто ЭТИ мысли посетили меня своевременно и остронаправленно. Острое мышление у меня.

Вот интересно, в случае «издатели-разработчики плюс игроки (по-вашему, геймеры)» — кто из них верхи, а кто низы? Верхи не могут, низы не хотят, — это я для тех напоминаю, кто обществоведением брезговал и в «Кваки» разные квачился. Ежели взять ситуацию таковой, что верхи — это издатели-разработчики, то, значит, игроки (ну получается так) — низы. Вот сидят они внизу и с надеждой смотрят наверх, когда там смогут. А надежда у них, у игроков, потому что они не хотят. Но это же абсурд! Как же это — надеются, но не хотят? На что же они тогда надеются, если верхи не могут? И почему не хотят?

Налицо многоуровневый парадокс — либо игроки надеются и хотят, либо не надеются и потому не хотят. А верхи — они как не могли, так и не могут. То есть революционной ситуации я не наблюдаю по причине наличия ее собственной парадоксальной сущности.

Естественно, острому уму моему стало интересно, и он выдвинул встречную гипотезу. То есть когда верхи — это игроки, а низы — издатели-разработчики. А что, в оправдание собственного мозга я запросто могу сказать, что разработчики-то трудятся для игроков, а не наоборот (вопрос спорный, деньги-то вторые платят... а хотя... ну да, труд же оплачивают!).

Так вот, получается, что игроки не могут, а издатели с разработчиками не хотят. Ну не хотят они понятно почему — им бы только патчи выпускать. А вот почему игроки не могут?.. Если они не могут, зачем им тогда издатели-разработчики?

Ой, вот тут коллеги, похоже, решили меня порадовать. Какой-то халатик мне несут. Как у Шерлока Холмса, только беленький. Рукавчики на первый взгляд длинноваты, но я их закатывать буду. Сейчас примерю, потом допишу...



...Отдавая должное подводочной самоидентификации Третьего, мы связали рукава военно-морским узлом, опустили его обратно в ванну и разбили о лоб бутылку шампанского, чтобы не допустить торпедного залпа. А сами сели вокруг, ожидая, когда приплывет Александр Казаков. Он в последнее время считает себя крейсером «Аврора», а значит, должен знать о революциях побольше всяких там подводников... MG

Моя жизнь в играх

Василий Балуев

Однажды в студеную, зимнюю пору я из дому вышел с твердым намерением приобрести себе «железного друга». К тому времени я уже имел достаточно большой стаж общения с компьютером и гордо относил себя к категории «продвинутый пользователь».



Сжимая в кармане потной ладонью заветные полторы тысячи самых безусловных зеленых единиц, я двинулся в направлении ближайшего компьютерного магазина, благо тогда их было совсем немного и... Свершилось обыкновенное чудо: домой я вернулся, оснащенный шедевром компьютерной техники. Вот тут и начались все мои проблемы...

До этого я прошел через много игр, но еще не осознавал, что они уже пустили в моей душе глубокие корни. Я думал, что это всего лишь средство скоротать долгие часы дежурства на работе, возможность отвлечься, разнеся в пух и прах сотню-другую фашистов и монстров. А в остальном я такой же, как все, то есть компьютер мне нужен в основном для работы. Как же я ошибался.

Первое прозрение пришло сразу после покупки собственного «аппарата». Свободного времени становилось все меньше и меньше, поскольку большая его часть уходила на поиск и прохождение новых игрушек. Как наркоман, отравляющий себя по нескольку раз на дню, я приобретал все новые и новые диски, играл в одно и то же время в две-три игры. За неделю я ухитрялся пробежать (именно пробежать, а не пройти) до десятка игр. Семейный бюджет спасали только многочисленные знакомства в сфере торговли софтом. Мне было все равно, во что играть. Я мог с одинаковым успехом резаться в стратегии и РПГ, симуляторы и шутеры. Лишь один жанр не нашел отражения в моих интересах — квесты. И вовсе не потому, что мозгов не хватает. Просто я не люблю пользоваться разнообразными подсказками и солюшнами, так как на них уходит слишком много времени, которое можно посвятить другим жанрам. Я едва успевал приобретать все новые и новые комплектующие, поскольку игровые новинки требовали постоянных модернизаций. Жена говорила, что уже начинает забывать мое лицо, поскольку видит, в основном, затылок. Я ел и ложился спать не тогда, когда хотелось, а когда проходил очередной этап...

И, наконец, пришло озарение. «Я болен, — сказал я сам себе. — Пришло время остановиться». Вот тут-то и стало понятно, что компьютерные игры — это один из самых сильных наркотиков, когда-либо придуманных человеком. Мы убеждаем себя: «У меня есть сила воли. В любой момент я могу остановиться и не играть». Попробуйте как-нибудь ради интереса выкинуть все до единого игровые диски, стереть с «харда» все, что имеет отношение к развлечениям, вплоть до «оконных» игрушек. Пройдет совсем немного времени, и вы взвоете. А это уже называется ломка. Организм, словно наркотика, требует притока адреналина у фанатов «стрелялок», напряжения мозгов у специалистов по квестам, мышечного напряжения правой руки у любителей RTS.

И, наконец, пришло озарение. «Я болен, — сказал я сам себе. — Пришло время остановиться».

Я прошел сотни игр, большую часть из которых уже благополучно позабыл, и что? Постоянное сидение перед телевизором позволяет вам находиться в курсе последних новостей, постоянное чтение книг развивает навыки скорочтения и грамотности. Даже от постоянного «качания железа» есть некоторый прогресс, хотя большинству игроманов и компьютерщиков этого не понять. А что дают компьютерные игры? Даже став асом, вы не сможете взлететь на самом простом самолете; выиграв все автогонки, вряд ли сумеете сдать на права. Это сплошной самообман и пустая трата времени и денег.

Вы спросите: «К чему это он?» И действительно. К чему это я? Что такое наша жизнь, если не самообман? Мы уверяем себя, что круты, что красивы, сильны, любимы. И, если от компьютерных игр в жизни человека становится хоть немного светлее, если это дает ему уверенность в своих силах, значит они не просто нужны, они необходимы...

А игры так и не ушли из моей жизни. Просто я, как осознавший всю опасность своего увлечения наркоман, решил ограничить себя. И теперь на моем столе лежит только один диск, а на «харде» — только одна игра, если, конечно, не считать «Пасьянса». И до тех пор, пока я ее не пройду от корки до корки, за новой я в магазин не подамся. Пусть разработчики вкупе с издателями лезут из кожи вон, тратят миллионы долларов. Я посмотрю, что есть нового, приобрету, и удалюсь в свой уголок. И так до следующего раза. К сожалению, а может, и к счастью, полностью отказаться от игр может только слепой. И то пока кто-нибудь (ну, кто, кто... конечно, Microsoft...) не исхитрится выдумать игры по методу Бройля... MG







Новое имя от мирового лидера в производстве мониторов компании SAMSUNG, выделяющей на проведение научно-исследовательских работ свыше 7 миллиардов долларов в год.

Линия мониторов SAMTRON с размером экрана 14", 15", 17" расчитанная на покупателя, не требующего всех сложных функций и возможностей настроек присущих высшим моделям мониторов, но требующих высокого качества и сервисной поддержки, а так же ценящего свое здоровье и удобство во время работы и отдыха.

Гарантия на мониторы с диагональю 14" - 2 года, 15" и 17" - 3 года, обеспечивается самой обширной сетью сервисных центров. Не смотря на кажущуюся простоту нельзя недооценивать его "простых" ноу-хау, например в мониторах SAMTRON используется технология ImagePower, делающая изображение четким и высококонтрастным. Отобразите на его экране вашу работу и убедитесь, что наше краткое описание не смогло полностью представить все его превосходства.



	SAMTRON 55E	SAMTRON 55B
ЭЛТ	15", FST	15", FST
ВЕЛИЧИНА ЗЕРНА	0,28 мм	0,28 мм
ПОКРЫТИЕ ЭКРАНА	ESF	МНОГОСЛОЙНОЕ
ЧАСТОТА ПО ВЕРТИКАЛИ	50~120 Гц	50~160 Гц
ЧАСТОТА ПО ГОРИЗОНТАЛИ	30~61 кГц	30~70 кГц
РАЗРЕШЕНИЕ (МАКС.)	1024X768/75 Гц	1280X1024/60 Гц
МЕНЮ НА ЭКРАНЕ	-	НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ГАРАНТИЯ	3 ГОДА	3 ГОД

Предлагаем на Ваш выбор серии компьютеров:

Серия Bolero — выбор профессионалов!

Серия высокопроизводительных компьютеров для решения сложных задач: проектирования, дизайна и инженерных расчетов. Идеально подходит для обработки мощных потоков мультимедиа – игры, анимация и Internet.

Серия Maestro — мечта «геймера»

Эти модели содержат в себе все новинки домашнего мультимедиа, а поддержка 3Dfx позволит ощутить Вам все прелести современных игр и обучающих программ. Приобретение такого компьютера доставит радость всем членам Вашей семьи и вызовет зависть у Ваших соседей!

Серия Solo — все для дома

В сочетании с процессором Celeron® корпорации Intel®, графический адаптер на базе чипа Intel740™ обеспечивает непревзойденное качество отображения 3-х мерной графики, а также – полноэкранного видео.

Серия Jazz — «антикризисный набор»

Данные модели позволят Вам решать массу бытовых задач, бухгалтерия, обучающие программы и подобные. Идеальное сочетание цены и возможностей – это разумная экономия Ваших средств!

Санкт-Петербург., 2-ая Красноармейская, д.3
ТЕЛЕФОНЫ: 316-6528, 325-8202, 316-4957
Время работы: 10:00 до 20:00 без обеда,
Выходной – Воскресенье
HTTP://WWW.LADOGA.NET